

AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA - Número 35
INCLUYE 2 CD-ROM
750 PTAS
MICROmanía
NÚMERO EXTRA
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
MEGA JUEGO
FIFA 98
E.A. Sports lleva el fútbol a lo más alto
PATAS ARRIBA
Ecstatica 2
Todos los secretos de una gran aventura
PREVIEW
Riven
Cyan vuelve a romper moldes
Avance en exclusiva de la nueva novela de Myst
Guía práctica
Carmageddon
32 páginas para arrasar a tope
8 426239 020312 00035
Shiny adelanta la tecnología del futuro
MESSIAH
El nacimiento de la nueva era


El último desafío
EARTH
2140
PC CD-ROM JUEGO DE ESTRATÉGIA EN TIEMPO REAL
EL MEJOR SOFTWARE AL MEJOR PRECIO
TopWare.
TRAVESÍA CONDE DUQUE, 5 · 28015 MADRID
TEL: 91 547 86 19 · FAX: 91 548 09 35
E-MAIL: topware@mail.seric.es
TOTALMENTE EN
CASTELLANO:
MANUAL, VOCES Y TEXTOS

El último desafío

EARTH 2140

PC CD-ROM JUEGO DE ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

TOTALMENTE EN CASTELLANO: MANUAL, VOCES Y TEXTOS

TOTALMENTE 4.995 CASTELLANO

EARTH 2140

Juego de estrategia en tiempo real.
TOTALMENTE EN CASTELLANO
Manual, Voces y Textos.
★★★★★ CD Ware
"Una maravilla". OK PC GAMER

Precios IVA incluido

TOTALMENTE EN CASTELLANO VOCES, TEXTOS, MANUALES

Bud Tucker in Double Trouble

MEJOR JUEGO DE AVENTURAS PREMIADO POR LA REVISTA LIDER EN EL SECTOR

TOTALMENTE 4.995 CASTELLANO

DOUBLE TROUBLE

Tú asumes el papel de Bud Tucker, y entonces comienza una aventura llena de pistas...descúbrelas.



"Mejor juego de aventuras gráficas".



TOTALMENTE 4.995 CASTELLANO

COMPUTER GAMES RATING: EXCELENTE

LA SOMBRA SOBRE RIVA

Descubre los secretos y misterios que encierra la ciudad portuaria de Riva, si consigues que los Orcos no te lo impidan.
92% OK PC GAMER

STAR TRAIL

Sumergete en un mundo de mágia brujeria. Lucha con tus Orcos, adversarios en 3D, y prueba las 400 armas que el juego te ofrece.
"Uno de los 50 mejores juegos de todos los tiempos". PC GAMER

REALMS OF ARKANIA
STAR TRAIL

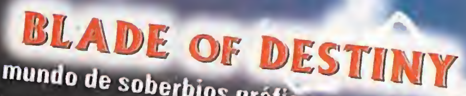
VERSIÓN 2.995 INGLES

EL MEJOR SOFTWARE AL MEJOR PRECIO

TopWare

TRAVESÍA CONDE DUQUE, 5 - 28015 MADRID
TEL: (91) 547 86 19 · FAX: (91) 548 09 35
E-MAIL: topesp@teleline.es
WEB: http://www.topware.com/es/nuevo/

BLADE OF DESTINY


Fascinante mundo de soberbios gráficos y sonidos, comparte tus aventuras con criaturas de otra época y pasa a un mundo de fábula.

"Un clásico imprescindible". PC GAMER



VERSIÓN 2.995 INGLES

S u m a



Año XIII - Tercera época - Número 35 - Diciembre 1997



30 PREVIEW. RIVEN
Exclusiva:
El libro de Ti'Ana (cap.I)

Cyan aborda la continuación de la aventura que les proporcionó fama mundial, «Myst». «Riven» se presenta, sin embargo, como un título realmente innovador, en el que la tecnología utilizada raya lo sorprendente y el realismo es asombroso a todas luces. Además, para entrar en ambiente del mejor modo posible, os adelantamos, en exclusiva, el primer capítulo de la segunda novela de «Myst».

84 WORK IN PROGRESS
MESSIAH

Shiny lo está consiguiendo de nuevo. Tras el lanzamiento del sorprendente e innovador «MDK», la compañía se encuentra inmersa en la preparación de un explosivo título que nos obligará a mirar el mundo de los juegos de acción y aventura 3D con una perspectiva muy distinta a la actual. «Messiah» rompe con la tecnología conocida, para llevar el PC a cotas impensables. Descubre todos los secretos de este apasionante título en un exclusivo avance.



92 MEGAJUEGO
FIFA:
RUMBO AL MUNDIAL 98

E.A. Sports ataca de nuevo con la remozada versión de uno de sus clásicos, «FIFA». Con el próximo mundial como excusa, la compañía nos ofrece un adelanto de lo que es, en su opinión, el fútbol del futuro.



El que se acerquen peligrosamente las fechas navideñas es indicio inequívoco de que, como cada año –igual que el turrón–, se reaviva la polémica de la nefanda influencia de los videojuegos sobre cualquier clase de usuario, más si es el caso de jóvenes, adolescentes, etc. Y, lo más curioso, es que los primeros rumores nos sorprendieron en plena preparación de este número extra, en el que se incluye una guía especial de un juego, «Carmageddon» que se ha convertido en el objetivo de los dedos acusadores en esta ocasión.

Mirando toda postura con el respeto debido, nuestra duda a la hora de afrontar este número era considerable. No por el hecho de que nos viéramos en la obligación de retirar la guía susodicha, que tampoco fue algo que tuviéramos pensado, sino por el cómo sería interpretada esta publicación. ¿Pasaríamos a convertirnos en abanderados y adalides de una era de violencia? ¿Seríamos acusados de incitar a una manifestación pública en contra de la campaña de prevención de accidentes de tráfico? –esto no es broma, el juego ha sufrido acusaciones de calibre similar–. Teniendo en cuenta que el juzgar un videojuego de este modo es como juzgar el contenido de un libro por el color de sus tapas, sabíamos que, se planteara cómo se planteara este artículo, las acusaciones se iban a producir en nuestra contra, de modo que decidimos seguir adelante con nuestros planes iniciales.

Si se generalizasen actos como el denunciar a una productora cinematográfica por hacer películas aburridas, o a una editorial por que sus libros no gustan al lector después de haberlos comprado, estaríamos en disposición de afrontar ciertas "corrientes de opinión' desde una óptica diferente, pero como nadie ha demostrado que «Carmageddon» sea un mal juego, que no funcione jamás o sea un engaño manifiesto, vendiendo un CD de cartón-piedra, en vez de uno real, creemos que la polémica es algo sin sentido. Por tanto, creamos la guía de «Carmageddon», creamos un número especial de Micromanía, y lo hemos llenado de espectaculares reportajes, juegos, soluciones, previews, exclusivas, adelantos, demos, suplementos y de todo lo que a vosotros, y a nosotros, nos gusta tanto.

r i o



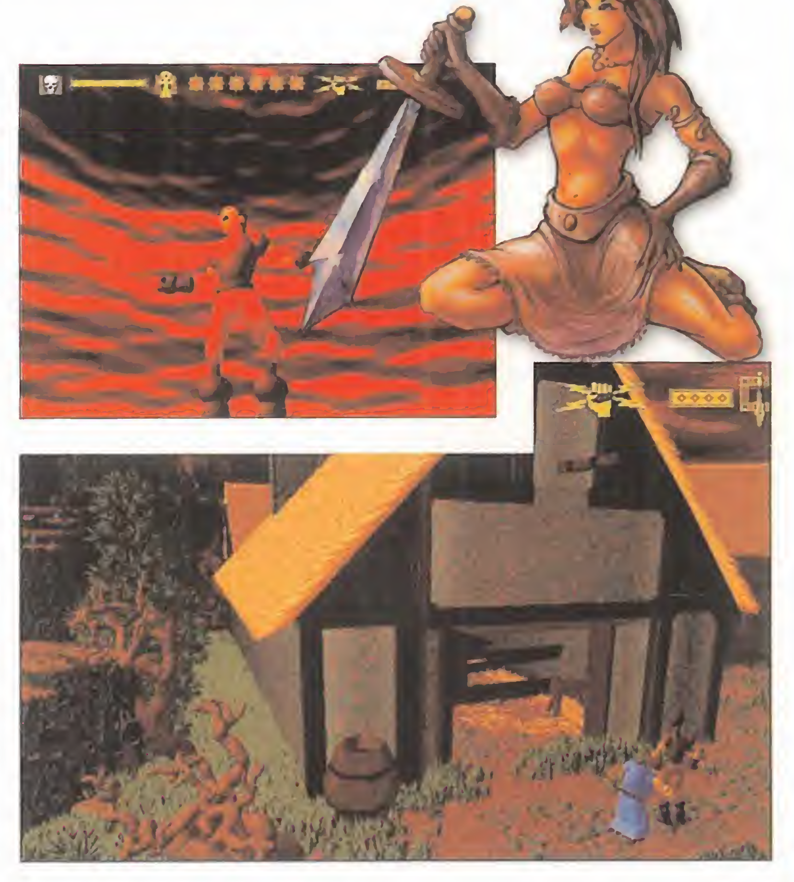
750 ptas. (IVA incluido)



198 ESCUELA DE PILOTOS

F-22 A.D.F.

Se acercan los grandes simuladores que todos los aficionados esperaban como agua de Mayo. Y uno de los primeros es también, quizás, el más deseado. D.I.D. vuelve por sus fueros y presenta el camino a seguir con «F-22 A.D.F.», el retorno de la simulación bélica en estado puro, que deja pequeño todo lo que se podía imaginar. Descubrid, sólo parte, de todo lo que este fantástico programa nos presentará en cuanto haga su aparición.



202 PATAS ARRIBA

ECSTATICA 2

Una de las aventuras más atractivas, y difíciles, aparecidas en los últimos meses. La continuación de «Ecstatica» es un título tan fascinante como complicado de finalizar. Para ayudaros un poco, hemos preparado esta detallada guía, que os solucionará los problemas más complejos.



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Departamento de Filmación
Sergio Zazo
Luis Santiago

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Juan José Vázquez
Carlos F. Mateos
David E. García
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alejandro Sánchez (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Enrique Bellón
Ventura y Nieto

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por ojd





DEMOS

TOMB RAIDER 2



Si os gustó la primera entrega de este maravilloso juego, aquí tenéis un adelanto, en forma de demo, de lo que es la segunda parte.
Lara está dispuesta a comerse al mundo, en busca de una reliquia de lo más antigua que lleva de cabeza a todos los "colegas" de la profesión. Deberá sortear riesgos mortales y enemigos a diestro y siniestro.

G-POLICE

En un futuro no muy lejano, los mundos se han confederado y de esta comunidad surgen una serie de cambios obligados para adaptarse a la nueva situación.
Aunque no todo es bueno. Los enemigos públicos y las organizaciónes criminales también se han organizado creando un imperio que comulga con el caos, muerte y destrucción.



SUB CULTURE



En las profundidades del mar, hay aún zonas inaccesibles llenas de vida y de culturas extrañas.
Os presentamos la demo del juego «Sub Culture». Un programa realizado con gráficos 3D que soporta tarjetas aceleradoras, lo que proporciona al juego un avanico múltiple de diferentes cámaras y perspectivas.
Al ser un programa ambientado en las profundidades marinas, sorprende la vistosidad con la que se desenvuelven los objetos, reproduciendo unos movimientos perfectos.

PAX IMPERIA



Este juego bien podría tratarse de un arcade de velocidad en el que vais en una nave que destroza y ataca a todo lo que se mueve, o un juego de rol que tiene un montón de información para usar. Pero lo cierto es que es una mezcla de las dos.

SCREAMER RALLY



Con «Screamer Rally» no hay escusas raras tales como "se me pinchó la rueda", o semejantes.
Aquí sólo vale la velocidad y la sangre fría en las curvas cerradas.

JOINT STRIKE FIGHTER



Cada día nos sorprenden con juegos tan detallados que desafían la realidad y la ficción. Juegos como «Joint Strike Fighter», del que ahora os ofrecemos la demo, es un claro ejemplo de lo que os contamos.

POSTAL

Muertos, sangre, vísceras y gritos ensordecedores se apoderarán de vuestro PC en lo que, sin duda, es uno de los juegos más sangrientos y estresantes que hay en el mercado lúdico.



ESPECIAL DINAMIC MULTIMEDIA

PC FÚTBOL 6.0

Los chicos de Dinamic Multimedia están a punto de acabar su nueva versión de su famoso simulador «PC Fútbol», en el que además de poder jugar los partidos, os convertiréis en auténticos directivos de vuestras plantillas controlando los fichajes, estadio, etc., para ganar la liga.
Os presentamos una demo del programa en la que podréis jugar la liga manager durante cuatro jornadas, controlando las tácticas y alineaciones de vuestro equipo, y además con la posibilidad de visionar el partido.



HOLLYWOOD MONSTERS

La fiesta de Halloween está al caer y los periódicos despliegan una labor informativa. Lo que la gente no sabe es que se va a celebrar una fiesta privada en la que los asistentes no necesitan disfraces...
Un intrépido reportero se dirige a todas y cada una de las casas de estos curiosos personajes con el fin de conseguir el mejor reportaje.
El juego «Hollywood Mosters» es una entretenida aventura gráfica completamente en castellano de la cual os ofrecemos la demo jugable como anticipo.



UPRISING



En este juego mezcla de simulador y arcade tendréis que controlar varias unidades de ataque contra objetivos enemigos.
Os presentamos una demo jugable en la que podréis jugar 3 misiones de entrenamiento y una de las misiones de la versión comercial.

NETSTORM

En un largo océano, repleto de islas desiertas, las sectas religiosas más antiguas, se disputan el reconocimiento de los dioses de una forma muy peculiar. Si sacrificas al brujo de la tribu enemiga, tu Dios se quedará tan sorprendido que aumentará la prosperidad de tu aldea. Este es el juego «NetStorm», del que os ofrecemos la demo jugable.



FIGHTING FORCE



Parece que con las nuevas tarjetas aceleradoras los juegos de lucha, ya casi olvidados, cobran una nueva dimensión, y prueba de ello es «Fighting Force», y del que disponéis de una demo jugable.

ZORK: GRAND INQUISITOR

Os ofrecemos una demo jugable de «Zork: Grand Inquisitor». Esta aventura gráfica contiene una mezcla explosiva de dificultad y una gran calidad gráfica entre diseños por ordenador e imágenes reales.

ESPECIAL SEGA PC

En Micromanía sabemos que una de las mejores maneras de presentar el más auténtico software de entretenimiento para PC es por medio de una aplicación multimedia interactiva. Por esta razón, este mes os ofrecemos un CD-ROM con todas las novedades de SEGA PC, desde los espectaculares programas que ya conocéis –«Bug too!», «Formula Karts», «Sonic 3D Flickies' Island», «Daytona USA Deluxe Edition», «Sega Rally Special Edition», «Virtua Cop 2», «Last Bronx», etc.–, hasta los últimos lanzamientos del gran gigante de software de entretenimiento, es decir, «Sega Worldwide Soccer PC», «Virtua Fighter 2» y «Sega Touring Car Championship».
En el CD encontraréis demos, "patch", vídeos, datos sobre todos los programas, y hasta un fantástico concurso para conseguir un original de lo último de SEGA PC, es decir, «Sega Touring Car Championship».
¡Que lo disfrutéis!





SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

TRAILERS

TOMORROW NEVER DIES

Bajo este sugerente título está a punto de aparecer en las pantallas cinematográficas la última producción de la saga del súperagente james Bond, protagonizada por "Pierce Brosnan". Como en todas las predecesoras, nuestro amigo pilotará toda clase de artilugios en una nueva misión contra un súperpoderoso magnate.



ALIEN RESURRECTION

A partir del ADN de Ripley, han podido resucitarla de nuevo. Pero algo no ha salido bien y de nuevo esos simpáticos bichitos mortales causarán más de un problema a los intrépidos protagonistas de la que promete ser una de las mejores películas de acción del año.



THE GAME

Se ha creado una nueva compañía que tiene por objetivo generar juegos a la medida para multimillonarios, pero estos aparentemente inofensivos juegos se tornan reales acosando a sus poseedores hasta acabar con ellos.

ESE LOCO SENTIMIENTO

La boda de la hija de una pareja de divorciados que se llevan francamente mal, vuelve a unirlos en una comedia de enredo realmente divertida.

PREVIEW

F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER

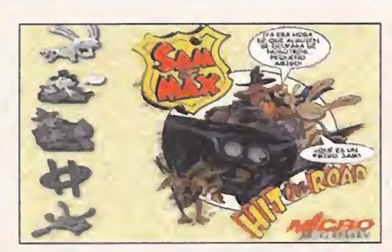
El mundo de los simuladores de vuelo atrae a un buen número de personas, y debido al gran avance de las técnicas de programación, cada vez se acercan más a la realidad.
Buena prueba de ello es la preview que os presentamos del programa que perpara DID, «F-22 Air Dominance Fighter», en la que podréis ver un vídeo del avión en vuelo por diferentes escenarios texturizados y así comprobar el fantástico detalle de los gráficos y el excelente realismo que promete.
En la misma preview podréis también ver diferentes pantallas del juego y un texto explicativo sobre el programa y todas sus características técnicas.

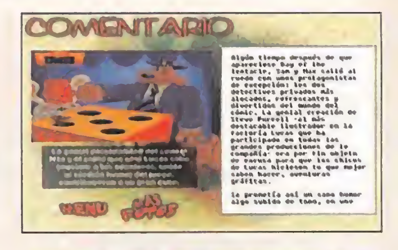


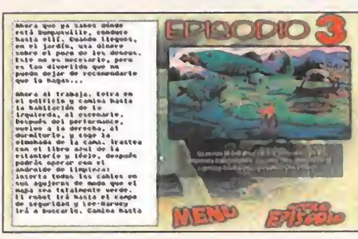
SOLUCIÓN INTERACTIVA

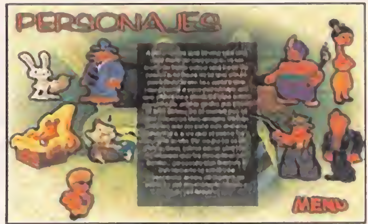
SAM & MAX HIT THE ROAD

Seguro que todos vosotros recordáis la magnífica aventura de LucasArts que llevaba por nombre «Sam & Max Hit the Road» en la que controlábais dos personajes totalmente diferentes que tenían que averiguar qué había ocurrido con la mujer jirafa de la feria, en diferentes lugares muy famosos de los Estados Unidos, recorriendo todo el país de costa a costa.
Esteprograma tenía gran cantidad de puzzles, y recibimos muchas cartas pidiéndonos la solución, que ahora os ofrecemos, y en la que podréis encontrar todos los personajes, lugares, objetos y la forma en la que deberéis solucionar cada puzzle.









LOS ANGELES, NOVIEMBRE 2019

BLADE RUNNER™

HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.

Westwood STUDIOS

Armado con sus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un lluvioso mundo iluminado por neones que vive y respira a tu alrededor. Tendrás que demostrar tu habilidad para sobrevivir en uno de los juegos más ricos y con mayor atmósfera jamás creados para tu PC.

• Gráficos en alta resolución constantemente animados con millones de colores. • Seis pistas de 16 bits de audio con nueva música y música recreada de la B.S.O. de Vangelis. • Movimientos dramáticos de camara DURANTE el tiempo de juego. • Más de 100 escenarios interactivos para investigar. • Varios finales diferentes con un nuevo argumento cada vez que juegues. • Más de 70 personajes increíblemente realistas capturados de la pantalla, incluyendo actores de la película original. • Avanzados efectos de iluminación en Tiempo Real: direccionales, de color, volumétricos, atenuados y animados. • Impresionantes efectos visuales: lluvia, niebla, neblina, sombras, fuego y humo.

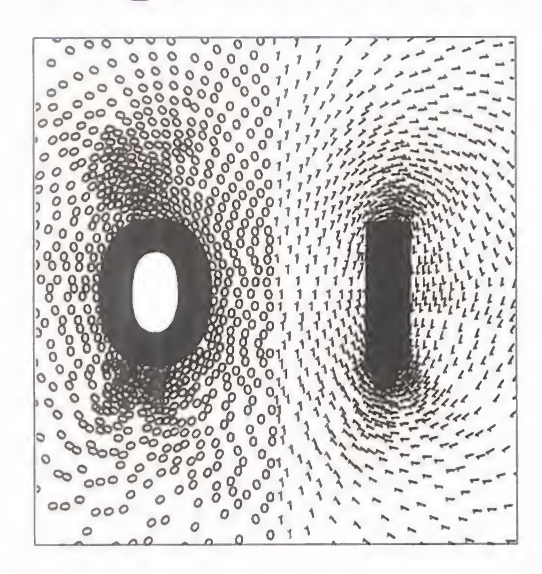
Virgin INTERACTIVE

VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID. En Internet: http://www.virgin.es.
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67




FIFA
RUMBO AL MUNDIAL
98
If it's in the game, it's in the game.™
EA SPORTS

Llega una nueva cita





Del 17 al 29 de Diciembre de este año se convoca en Madrid, en el Círculo de Bellas Artes, el II Salón del Videojuego, organizado por Bandaluz, y en el que participa activamente la editorial de Micromanía, Hobby Press, S.A., además de otras muchas compañías relacionadas con el sector lúdioc-informático, en nuestro país, como Sony, Sega, Erbe, Microsoft, Dinamic Multimedia, Anaya Interactiva y otras.
Durante la celebración de esta edición, se podrá disfrutar de un buen número de conferencias, concursos, mesas redondas, etc. sobre el mundillo de los videojuegos, además de poder participar en la elección del mejor juego del 97, por todos los asistentes. Las entradas, al precio de 500 pesetas, se podrán adquirir en el mismo Círculo de Bellas Artes, en la Calle Marqués de Riera, 2.

Centro Mail se expande

Coincidiendo con la llegada de las navidades, época por antonomasia de gran demanda de software, Centro Mail anuncia la apertura de siete nuevos centros para el mes de Diciembre. Así, la cadena llega al número de 55 tiendas en total, repartidas por toda la geografía española.
Las nuevas tiendas harán su apertura en Palomos (Girona), Las Rozas (Madrid), Torrejón (Madrid), Las Palmas, Murcia, Logroño y San Sebastián.

GANADORES DEL CONCURSO THE LAST EXPRESS

Los cinco ganadores del concurso «THE LAST EXPRESS», premiados con unos altavoces MAXIM 80, un juego y una camiseta de «THE LAST EXPRESS», son:

Francisco Alonso Varela	Cádiz
Francisco Rguez. Gzlez.	Alcalá. Madrid
Ramón Heres Pérez	Madrid
M. Canales Torregrosa	Alicante
Antonio Muñoz Sánchez	Sabadell. Barcelona

Los nombres, que podéis leer a continuación, pertenecen a las veinte personas ganadoras de un juego y una camiseta de «THE LAST EXPRESS»:

Jº Ángel Benitez Fdez.	Puerto Real. Cádiz
Francisco Cara	Almeria Almeriia
David Calvo González	Huelva Huelva
Aitor Rodríguez Gzlez	Arriaga. Las Palmas de G.C.
Diego Novalbos Lara	Ciudad Real
Antonio Castro De Mora	Almonacid. Toledo
Juan Jº Ortega Ferrer	S. Fernando. Cádiz
Fran Gutiérrez Pérez	Las Palmas de G.C.
Abel Oroz Vicente	Pamplona. Navarra
Julio Garrido Pascual	Las Arenas. Bizcaia
Miguel Cristóbal Cebrián	Zaragoza
Jº Gregorio Urquiola Jayo	Bilbao. Bizcaia
Nacho García Morcillo	S.Boi De LL. Barcelona
Felipe Barja Rodriguez	Ourense
Guillermo Posilio Delgado	Fuenlabrada. Madrid
David Tortosa Sarrio	Alicante
Gonzalo Pérez Sevilla	Villanueva. Madrid
Jon Martinez Latategi	Barakaldo. Bizcaia
Pedro Santos Díaz	Salamanca
Miguel Brito Lea	Sta. Cruz de Tenerife

Se acerca



Cada vez está más cerca el momento del lanzamiento de «Dreams to Reality», la apuesta de Cryo por la aventura 3D, en la que la tecnología se convierte en un punto realmente importante. No sólo hablamos de un juego que ofrece la originalidad y renovación de ideas que el soft francés luce como sello distintivo, sino que aúna adicción con calidad técnica, llegando a su expresión culminante con las versiones de tarjetas 3D.
Una explosión de calidad gráfica se une a un concepto de la aventura tridimensional realmente innovador, que romperá moldes establecidos por títulos ya clásicos.

De PlayStation a PC

Un título que se acerca a los compatibles a toda velocidad, procedente de una versión original de PlayStation, es «Oddworld. Abe's Odysee». La producción de GTi se puede calificar como de aventura/plataformas, que combina un diseño 2D con efectos tridimensionales, en un estilo que recuerda y casi rememora a «Flashback».
Aunque aún la fecha de lanzamiento no ha sido confirmada, podemos suponer que un momento cercano a la Navidad no es algo descabellado.



El gobierno exterior



La última producción de Grolier, «Xenocracy», está ya en una avanzada fase de desarrollo. Se trata de un título a medio camino entre el estilo «Wing Commander» y «Elite», y promete superar todo lo conocido hasta el momento en asunto de simuladores espaciales. Su gran calidad técnica viene avalada por el hecho de ofrecer opciones de aceleración 3D –se rumorea, incluso, que la versión final del juego puede ser exclusiva de estos sistemas–. Pero su condición más celebrada es su sencillez de manejo, ya que la acción ocupa gran parte del contenido y desarrollo de la historia.

Flash

Las presentaciones están de moda. El pasado mes, el mismo día que Electronic Arts anunciaba oficialmente, en una recepción que contaba con la presencia de Raúl, el lanzamiento de «FIFA 98», en Madrid, UBI Soft hacía lo propio con «Sub Culture», en un restaurante de Barcelona.

Flash

Kalisto se lanza al circuito



El último título que, tras «Dark Earth», los franceses de Kalisto lanzarán al mercado, será «Ultimate Race». Se trata, como su nombre apunta, de un juego de coches cuya base tecnológica, como parece que se está convirtiendo en estándar, se encuentra en las tarjetas aceleradoras.



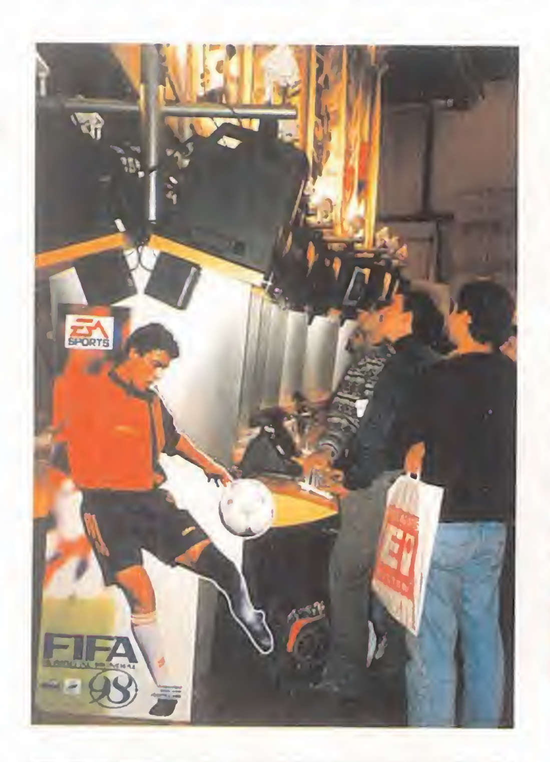
«Ultimate Race» estará disponible dentro de muy poco, y promete ofrecer una buena dosis de acción a los aficionados a los juegos de coches aunque, en el apartado de simulación, «Ultimate Race» no parece entrar demasiado, siendo un producto más indicado para los amantes del arcade.

Flash

Nintendo invitó a la prensa española a un viaje a Zurich, a bordo de las líneas aéreas Singapore Airlines, para presentar oficialmente un sistema de videojuegos, basado en un emulador de Super Nintendo, que amenice las largas horas que los viajeros suelen pasar en vuelos transcontinentales.

Flash

Una edición más











Del 4 al 9 de Noviembre pasados se celebró en Madrid, en el recinto ferial Juan Carlos I, la última edición del SIMO.

Cabe resaltar que, en la presente edición, y en lo tocante al apartado de videojuegos, por fin apreciamos que la organización había mejorado en la base, colocando a todas las compañías que distribuyen y desarrollan soft en nuestro país, en un pabellón aparte del resto. Esto ofrecía un aspecto más serio de la feria, aunque, ciertamente, el tema de la distribución del público asistente sigue siendo la asignatura pendiente del SIMO. En los, teóricos, días de exclusiva asistencia de profesionales, constatamos que más de uno y más de dos visitantes claramente habían equivocado el momento de su asistencia. En cualquier caso, el número de visitantes crece año a año, y éste no ha sido una excepción. Confiemos en que, dentro de poco, el tener aquí algo parecido al ECTS no sea sólo un sueño imposible.

Tras los pasos del tiempo

Project 2 Interactive anuncia el desarrollo y lanzamiento de «Sign of the Sun», aventura creada por el mismo equipo que diseño y programó «Ark of Time». No se trata, sin embrago, de una segunda parte de éste, puesto que guión, estilo de juego y desarrollo son bastante diferentes. La historia se ambienta en una fusión de la cultura Maya con leyendas de esta civilización, y la aparición de un viajero procedente del futuro, que debe encontrar una fuente de ADN para acabar con una terrible amenaza, en forma de invasión espacio-temporal por una raza alienígena.



GANADORES HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (OCTUBRE)

A continuación, los 10 ganadores del consurso «Historia de los Videojuegos» de Octubre, premiados con un lote de programas de Dinamic Multimedia para PC: «Atmosfear», «Pc Fútbol», «Speed Demons», «Timeshock!», «Goya», «Velázquez», «Multi Sports», «Los Justicieros», «Power Rangers» y «La Edad de Oro del Pop Español».

Amador Rodero Castro	Barcelona
Eduardo García Barrachina	Madrid
Fernando Rodríguez Martínez	León
Íñigo Menoyo Larrazábal	Llodio. Álava
Joan Godoy Sansalvador	Barcelona
Jon Marínez Lartategi	Barakaldo. Bizcaia
Mariano Muñoz Marquínez	Logroño. La Rioja
Miguel Poyatos López	Burjassot. Valencia
Miguel Á. Soto López	Madrid
Nan Santos Vázquez	Bilbao. Bizcaia



EL MEJOR SIMULADOR HASTA LA FECHA


BOEING X-32


LOCKHEED X-35

Lockheed y Boeing están inmersos en una carrera para el desarrollo de un nuevo jet fighter. Nosotros hemos conseguido crear simuladores de vuelo de los prototipos. ¿Y cómo?. No ha sido fácil conseguir hasta el último detalle. Una vez dentro de la magnífica cabina, tendrás que usar todos tus sentidos para sobrevolar un terreno de gran realismo, y utilizar los mapas de las ruidosas ciudades detallados hasta la esquina más recóndita.

JSF. Si tienes lo que hay que tener, nosotros ponemos el hardware

- Simulador único de cazas nunca antes vistos
- Lo último en stealth y tecnología armamentística
- 10 millones de millas cuadradas modeladas con gran precisión
- Fabuloso detalle del terreno y de los objetos en 3D
- Hasta 8 jugadores en red en LAN
- Cabina VR altamente detallada
- 4 escenarios fantásticos de batalla

"Da pánico dejarse caer en la garganta de un cañón" Edge Magazine

"Una profundidad de visión que te deja sin aliento" Edge Magazine

"Niveles de realismo jamás vistos"

"Es absolutamente impresionante"

"Una de esas escasas y muy agradables sorpresas que surgen en el mundo del software" OK PC GAMER

"Olvídate de la tecnología del siglo XX y entra en el siglo XXI" Escuadron





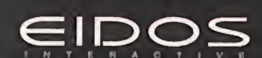




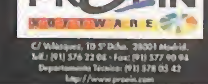






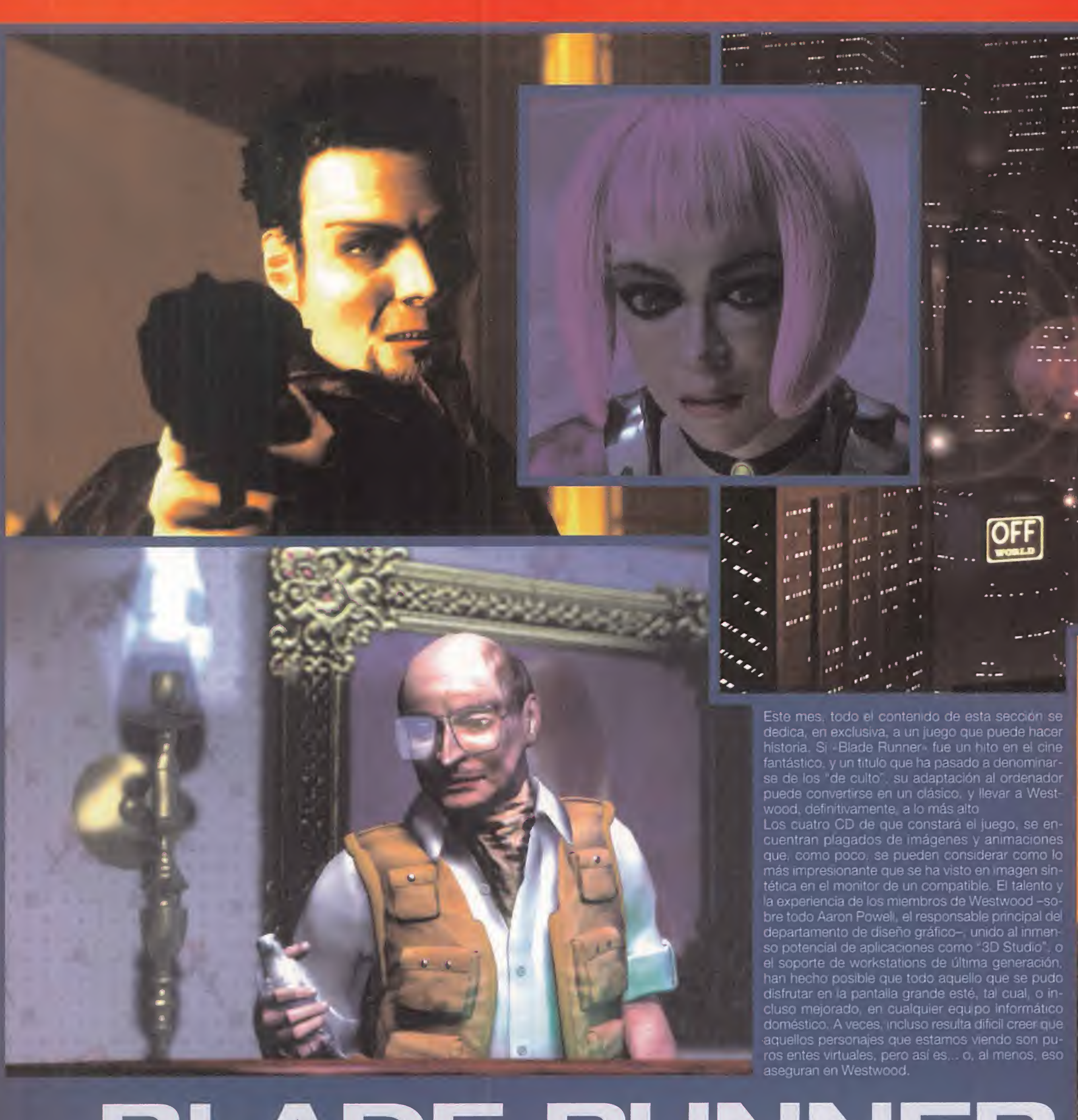






C/ Velázquez, 10 5º Dcha. 28001 Madrid. Tel.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94 Departamento Técnico: (91) 578 05 42 http://www.proein.com

IMÁGENES DE

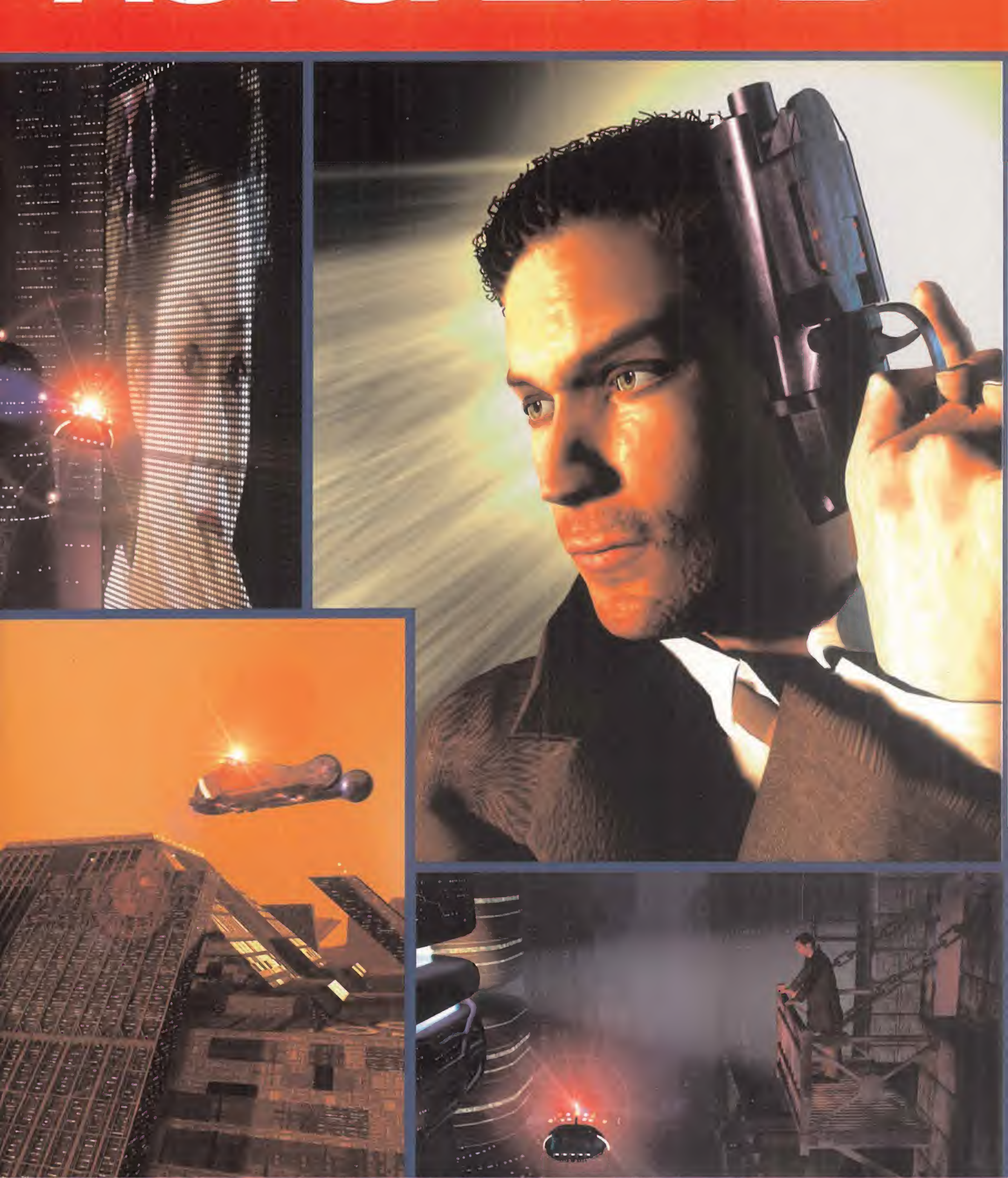


Este mes, todo el contenido de esta sección se dedica, en exclusiva, a un juego que puede hacer historia. Si «Blade Runner» fue un hito en el cine fantástico, y un título que ha pasado a denominarse de los "de culto", su adaptación al ordenador puede convertirse en un clásico, y llevar a Westwood, definitivamente, a lo más alto

Los cuatro CD de que constará el juego, se encuentran plagados de imágenes y animaciones que, como poco, se pueden considerar como lo más impresionante que se ha visto en imagen sintética en el monitor de un compatible. El talento y la experiencia de los miembros de Westwood –sobre todo Aaron Powell, el responsable principal del departamento de diseño gráfico–, unido al inmenso potencial de aplicaciones como "3D Studio", o el soporte de workstations de última generación, han hecho posible que todo aquello que se pudo disfrutar en la pantalla grande esté, tal cual, o incluso mejorado, en cualquier equipo informático doméstico. A veces, incluso resulta difícil creer que aquellos personajes que estamos viendo son puros entes virtuales, pero así es... o, al menos, eso aseguran en Westwood.

BLADE RUNNER

ACTUALIDAD



NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: EXPERTO · Pésimo ★ Flojo ★★ Normal ★★★ Bueno ★★★★ Muy Bueno

REDES

Diccionario de términos informáticos e Internet



Con este diccionario de Anaya Multimedia, los lectores podrán consultar una exhaustiva relación de términos, conceptos y descripciones que son utilizados en el ámbito de la Informática y las súperautopistas de la información. Además, también se incluyen conceptos de programación y aplicaciones específicas con ejemplos e ilustraciones para hacer más completa la descripción de cada concepto. La obra está realizada no para describir cada término que agrupa, sino explicarlos de una forma sencilla y rigurosa.
Una buena forma de salir de cualquier duda en este apasionante mundo.

2495 Ptas. **407 Págs.**
Douglas A. Downing/Michael A. Covington/Melody M. Covington
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

3D Studio MAX

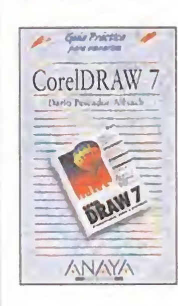


Todo aquel usuario de 3D Studio Max debe estar de enhorabuena por la publicación de esta obra por Editorial Paraninfo, ya que constituye una gran ayuda, sobre todo para conseguir unos efectos especiales dignos de elogio.
El libro se desarrolla a lo largo de 27 capítulos, que tratan sobre los distintos efectos especiales que puede provocar este sensacional programa, además de contener un CD con ejemplos del código fuente, y un plug-in del autor.
Una obra que fascinará a todos aquellos que quieran saber más sobre efectos especiales de 3D Studio Max.

5.500 Ptas. **421 Págs.**
Jon A. Bell
Editorial Paraninfo
NIVEL "C"
★★★★

APLICACIONES

CorelDraw 7



Con la Guía Práctica para Usuarios de CorelDraw 7, los lectores podrán encontrar de una manera sencilla y eficaz todo lo relacionado con el programa de Corel. En ella se podrá encontrar desde cómo instalar el programa, hasta el desarrollo de complejos trabajos de diseño, pasando por comentar todas las mejoras que se han producido con respecto a la anterior versión de CorelDraw –versión 6–.
Una obra que se nos antoja algo breve para aquellos que deseen profundizar en el programa en cuestión, pero que sirve de perfecta orientación para los que se inicien en el mismo.

1.695 Ptas. **351 Págs.**
Darío Pescador
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

PROGRAMACIÓN

Visual J++ y ActiveX



Esta guía para el desarrollo en Web, enseña a los lectores a integrar controles ActiveX y applets Java en un mismo esquema de codificación. Los usuarios podrán llevar el universo de ActiveX hasta las mismas puertas de las aplicaciones de usuario más comunes.
El presente libro ofrece desde instrucciones paso a paso para elaborar applets Java y controles ActiveX, hasta las técnicas avanzadas gráficas, pasando por multitud de consejos y trucos para integrar la potencia de ActiveX y Java.
Cualquier duda o pregunta que les surja a los lectores sobre los temas abordados serán rápidamente respondidas con este guía.

4.500 Ptas. **449 Págs.**
Trevor Harmon
Editorial Paraninfo
NIVEL "C"
★★★

APLICACIONES

Netscape Communicator 4



Esta guía práctica de Netscape Communicator 4 se convertirá en la herramienta ideal para aprender a trabajar con este potente navegador para Internet.
De una forma cómoda, sencilla y didáctica, el lector podrá encontrar aquí todo lo que se necesita saber para aprender a manejar el programa navegador de Netscape, y todo ello a través de trece capítulos, donde podrá encontrar desde los conceptos básicos de Internet, hasta manejar el Netscape Composser, pasando por el aprendizaje de Netscape Messenger, Collabra y Conference.
En fin, toda una gran obra para llegar a dominar el completo programa de Netscape Communicator.

1.695 Ptas. **352 Págs.**
Elvira Yebes
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

DIVULGACIÓN

Introducción a la Informática



El objetivo de este libro es de mostrar a los lectores, de la forma más sencilla y rápida posible, todos aquellos temas relacionados con la Informática, y que aprendan todo lo necesario para manejar un ordenador sin demasiadas complicaciones.
La obra está dividida en dos partes –hardware y software– cada uno de ellos dividido en capítulos que tratan de los muy diversos temas sobre la Informática en general.
Si se es de esos a los que el mundo de la informática les da respeto, con esta sencilla obra aprenderá en poco tiempo a perderle el miedo.

1.995 Ptas. **212 Págs.**
Nacho B. Martín
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

REDES

Formatos de ficheros en Internet



Esta obra reúne todo lo que los lectores deben conocer para aprender y poder usar los ficheros que encuentre en Internet. En esta guía se podrá aprender la historia y las ideas fundamentales de los principales ficheros, el funcionamiento de técnicas de comprensión, las mejores direcciones de Internet para obtener información y programas, y multitud de consejos prácticos sobre cómo y cuándo utilizar los diferentes formatos.
Una buena manera de conocer a fondo los ficheros utilizados en Internet es hacerse con esta sensacional guía, que además incluye un CD para PC, Mac y UNIX.

4.995 Ptas. **469 Págs.**
Tim Kientzle
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"
★★★★

REDES

Desarrollo multimedia para Internet



El objetivo fundamental de esta obra es hacer que los lectores aprendan lo suficiente para hacer mucho más atractivas sus páginas en Internet. En ella podrán aprender a animar gráficos, diseñar páginas multimedia, utilizar programas para construcción de imágenes 3D y mundos virtuales... Y todo ello no sólo para usuarios de PC, sino también para Macintosh.
Incluye un CD con gran cantidad de shareware y versiones especiales de conocidos programas de creación de páginas Web, lo que hacen de esta obra una fantástica forma de mejorar el aspecto de las páginas Web.

5.995 Ptas. **672 Págs.**
David Miller
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★★

Micromania se reserva el derecho de publicar las cartas o e-mails que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

ROL DE DUNGEONS & DRAGONS

Llevo bastante tiempo buscando un juego basado en Advanced Dungeons & Dragons, para ordenador y sólamente he encontrado «Ravenloft: The Stone Prophet». ¿Me podríais decir qué otros títulos hay de esta serie y dónde los podría encontrar?
Por otra parte, me gustaría que me ayudárais ¿cúal elegiríais vosotros: «Lands of Lore II», «La Sombra sobre Riva», o cualquier otro título de la colección "Realms of Arkania"? Decidme, por favor, las características de cada uno.

Jorge Orrico Martínez. Valencia.

RESPUESTA: *Atento, pues esta es la lista de algunos de los mejores juegos que, usando las reglas de Advanced Dungeons & Dragons, han salido en el mercado informático:*
- «Unlimited Adventures». Creador de aventuras.
- «Stronghold». Estrategia.
- «Eye of the Beholder». Partes I, II y III.
- «Dark Sun». Partes I y II.
- «Dungeon Hack». Rol y creador de mazmorras.
- «Fantasy Empires». Estrategia.
- «Ravenloft: Strahd's Possesion». Rol.
- «Ravenloft: The Stone Prophet». Que ya nos lo has comentado tú.
- «Menzoberranzan». Parecido a la serie Ravenloft.
- «Alqadim». Rol en tercera persona con ambientación arabesca.
«Lands of Lore II» es un gran juego de rol, con bastantes dosis de arcade y aventura, que además estará traducido al castellano, y tiene que ser una elección obligada por tu parte, pero si eres de esos roleros puristas –que no es despectivo, sino todo lo contrario–, a los que no les gusta mezclar ningún género con los JDR, disfrutarás mucho más con «La Sombra sobre Riva» o los demás títulos de la serie Realms of Arkania.

DUKE NUKEM 3D POR SIEMPRE

¿«Duke Nukem Forever» se podrá poner en alta resolución aunque no se tenga tarjeta aceleradora? ¿Qué modelos de tarjetas con chipset 3Dfx me aconsejáis?

Roberto. E-Mail.

RESPUESTA: *Por supuesto que podrá ponerse en alta resolución, aunque, desde luego, el resultado no será ni mucho menos, igual de impresionante que si usas la aceleración con tarjeta.*
Por calidad y precio, las tarjetas más compensadas son la Diamond Monster 3D y la Maxi Gamer 3D.

JUEGOS DE ÚLTIMA GENERACIÓN

Me interesaría saber cuáles de los juegos de última generación que están apareciendo, vienen optimizados para la tarjeta Diamond Monster 3D o, en su defecto, webs en Internet donde encontrar patches para dichos juegos.

Ángel Jiménez. Barcelona.

RESPUESTA: *Últimamente, el número de juegos que han salido con la opción 3D ha aumentado de una forma tan alarmante, que sería muy largo hacer una lista con cada uno de ellos. Sí podemos señalar que todos los arcades en primera persona la llevarán; la mayoría de los simuladores, sino la totalidad, igual; y algún que otro juego de estrategia o aventura, también lo tienen disponibles. De todas maneras, no te preocupes demasiado, ya que en la caja viene convenientemente especificado.*
Una página web donde puedes encontrar cantidad de patches es la de 3Dfx: ***http://www.3dfx.com.***

DIFERENCIAS ENTRE TARJETAS

Visto el parque de tarjetas aceleradoras 3D, ¿me podríais explicar las diferencias entre las tarjetas del tipo 3Dfx, que se combinan con las VGA tradicionales y las 3D más caras como las Matrox, hablando en el ámbito de los videojuegos? ¿Cuál da mejores resultados? ¿Los programadores no se decantan más por las que montan el chip 3Dfx? ¿Es cierto que llega una nueva generación de chips más potentes? ¿Qué diferencia hay entre la Diamond Monster 3D y la Maxi Gamer 3D, aparte de la fecha de salida al mercado?

José Luis Pérez. Badajoz.

RESPUESTA: *Las principales diferencias son tres. Primera, el precio de adquisición, ya que entre unas y otras existe una diferencia de unas 20.000 ptas. La segunda, que las tipo Matrox no necesitan cooperar con una tarjeta VGA normal y corriente, ya que ellas mismas son la conjunción de las dos. La tercera, el uso, ya que mientras que las primeras se adquieren primordialmente para diversión, las otras son más usadas en entorno profesional, para facilitar el proceso al ordenador de programas generadores de gráficos 3D, lo que no quiere decir, por otra parte, que no puedan usarse con juegos que las acepten.*
Los programadores sí se decantan más por usar el chipset 3Dfx, más que nada por su nivel de ventas, mucho mayor que el de los demás dispositivos aceleradores del mercado actual.
No existen, apenas, diferencias apreciables entre las dos tarjetas que nos comentas.

MENOS AVIONES Y MÁS TANQUES

He empezado a meterme en el mundillo de los juegos de PC, hace aproximadamente tres años, y como la mayoría, con juegos arcade, eso sí, con grandes juegos arcade: «Doom», «Cannon Fodder 2», etc., pero la verdad es que estaba empachado de este género. Fue entonces cuando decidí comprar vuestra revista, para informarme acerca de otros tipos de juegos y Micromanía me daba todo lo que yo necesitaba, siendo adicto a vuestra publicación desde hace más o menos un año.
La desgracia que tengo encima es que me entusiasman los carros de combate y, la verdad, todo lo que hacen son simuladores de aviones.
Me gustaría que me dijéseis si hay algún simulador de tanques, de buena calidad, y si el manual está en castellano.

Luis Pérez. Sevilla.

RESPUESTA: *Estás de enhorabuena, ya que durante estas Navidades vas a poder ver en la calle, esperando que lo compres, uno de los proyectos más ambiciosos de Novalogic, «Armored Fist 2», sin duda, uno de los mejores y más atractivos simuladores de carros de combate, a todos los niveles.*
Mientras tanto, puedes adquirir la primera parte que, si bien se queda un tanto desfasada, puede calmar tus ansias como jugador.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

Por Juan José Vázquez

BANDERA A CUADROS

Siempre se intenta limitar la sensación de realismo en los juegos de automovilismo, ¿por qué no sentirnos inmersos en el mundo de la velocidad al máximo? Uno de los complementos hardware para juegos que más llaman la atención entre los usuarios son los volantes, y **ThrustMaster** ha lanzado al mercado uno que rebosa calidad por los cuatro costados. Su nombre es **Formula 1 Racing Wheel** y consta de un robusto volante con dos botones en su frontal, palanca de cambio secuencial, y pedales de aceleración y freno.

Los dos primeros componentes han sido integrados en una sola unidad y pueden ser acoplados a casi cualquier mesa mediante un práctico sistema de sujeción de gran eficiencia. El volante posee un tacto impecable y su resistencia al giro es muy adecuada. En cuanto a los pedales, pueden ser configurados de dos modos: independientes o combinados. La forma más sencilla es la combinada; funciona en la inmensa mayoría de los juegos ya que ambos pedales simulan el eje vertical de un joystick. El otro modo, el independiente, sólo es soportado por juegos muy particulares –como «Grand Prix 2»– y tiene como ventaja la posible utilización de freno y acelerador simultáneos. Sin duda, un volante de grandes cualidades.

Para más información contactar con Herederos de Nostromo (91-4471933)



UNA IDEA ORIGINAL



En esto de los mandos parece que todo está inventado. Unos incorporan mayor número de botones, otros sofisticados programas de configuración..., pero la mayoría son muy parecidos. En cambio, el que ahora comentamos sorprende por su simplicidad, originalidad y funcionalidad. Ha sido concebido como controlador para juegos de conducción y supone una alternativa más económica a los espectaculares volantes. Aquellos que recuerden el inolvidable Scalextric verán en la forma de este mando ciertas reminiscencias del pasado. El acelerador y freno se manejan desde el gatillo, las marchas –u otra funciones seleccionables por el jugador– con los dos botones y la dirección, completamente gradual, con la pequeña rueda situada en el extremo. En realidad, el esquema de funcionamiento es igual al de un joystick normal, por lo que cualquier juego que acepte éste podrá manejarse con el **Rolstick**. Y por último, y esto sí que es una novedad, ha sido concebido y creado íntegramente en nuestro país.

Para más información contactar con: Roltronik (91-6116203).

ADIÓS AL TECLADO



La mayoría de los juegos, aunque sean controlados con pad, necesitan del teclado. Los botones de los mandos no suelen ser suficientes para acaparar el gran número de posibilidades que suelen incorporar los juegos actuales. Pero todo esto puede quedar en el olvido gracias al nuevo producto de **Saitek** cuyo nombre es **PC Dash**. Se trata de un pad al que se le ha añadido un interface gráfico intuitivo. Además de los controles de dirección y disparo, se pueden introducir plantillas de papel específicas de cada juego con las que controlar fácilmente todas y cada una de sus funciones. Estas plantillas se sitúan encima de una superficie sensible que detecta la presión sobre diferentes puntos de esta. Con el pad se facilitan 10 plantillas, pero en la página www.corporate-pc.com, se irán incorporando otras nuevas. Por si no existiese la plantilla para un juego, se incluye un programa para crearlas a medida.

Para más información dirigirse a: Corporate PC (93-2805666)

AL ESTILO DE LAS CONSOLAS

Una de las principales diferencias entre el mundo de los PCs y el de las consolas radica en sus controladores. Las consolas siempre han incluido avanzados pads y los ordenadores sólo suelen incluir el teclado y ratón como entrada. El **PC PowerPad Pro** puede hacer el paso de consola a PC mucho menos traumático de lo esperado ya que posee un aspecto y prestaciones muy similar al de éstas. Incluye control digital y analógico simultáneos, control de throttle opcional, seis botones de disparo y es completamente compatible con Windows 95.

Para más información contactar con: APLISOFT & IDED, S.L (93-5895444).



EN BUSCA DEL ESTÁNDAR

Uno de los periféricos que se mantienen más firmemente con el paso de los años son las unidades de disco de 3.5. La razón es la necesidad de encontrar un sistema de almacenamiento que se convierta en estándar y hasta que eso no ocurra la gente no se decidirá al cambio masivo. Una de las unidades que más éxito ha cosechado son los Zips de 100 MB. La que ahora os presentamos ofrece unas prestaciones similares pero con la innegable ventaja de poder leer y escribir sobre los actuales discos de 3.5 –tanto de alta como de baja densidad–. Su nombre es **Superdisk LS-120** y ha sido fabricada por una empresa directamente relacionada con 3M: **Imation**. Esta nueva unidad utiliza, además de los discos convencionales, un nuevo formato de 120 MB basado en la tecnología desarrollada por Imation, Compaq Computer Corporation y Matsushita Kotobuki Electronic Industries.

Algunos fabricantes han pensado ya en la posibilidad de incluir este periférico de serie en sus equipos, pero este paso puede tardar aún algo de tiempo. La tecnología LS-120 en la que se basa el Superdisk también será utilizada por otros fabricantes, con plena compatibilidad entre ellos, y esto ayudará a una mayor expansión del producto.

El producto se conecta al puerto paralelo y es capaz de manejar la información hasta 5 veces más rápido que una unidad de disco convencional.

Para más información contactar con: Imation (91-3432622)



GUERRA A LAS ALFOMBRILLAS

Hace no demasiados años, MS-DOS dominaba el mundillo de los PCs y el uso de ratones no estaba aún estandarizado. Fue cuando Windows impuso su ley, cuando la demanda de estos periféricos se vio disparada espectacularmente y surgieron todo tipo de ratones de similares características. Los trackballs suponen la alternativa más seria y asentada, aunque en el fondo su mecanismo sea exactamente el mismo, pero al revés –la bola se sitúa arriba en vez de abajo–. Las ventajas de los trackballs se pueden resumir en lo siguiente:

- Configuración similar a la de los ratones.
- Ahorro de espacio en la mesa al no necesitar movimiento del aparato.
- Menor cansancio de brazos y muñeca.

Si a estas ventajas unimos las específicas del que ha creado **Kensignton**, puede resultar una opción muy interesante. Su nombre es **Orbit** y con el se adjunta un software llamado MouseWorks que permite asignar a cada botón, o a la pulsación simultánea de ambos, la misión deseada. De este modo podremos olvidarnos del doble click, si así lo deseamos, o navegar por páginas Web realizando el scroll de estas con la bola. También se puede configurar la velocidad del cursor, u obligarlo seguir líneas rectas con la pulsación simultánea de una tecla. Como colofón, este amplio abanico de posibilidades se ve reforzado con una garantía nada habitual en est
e tipo de periféricos.



Para más información contactar con: Herederos de Nostromo (91-4471933)

Flash

★ **La próxima transición** hacia la moneda única europea puede suponer uno de los **problemas informáticos** más importantes de la historia. La fase más problemática será aquella en la que dos monedas convivan simultáneamente. Miles de programas **deberán modificar su código** para adaptarse a la nueva situación.

★ **Diamond Multimedia** anunció hace pocos días la creación de su **nuevo modem.** Su nueva tecnología es capaz de unir dos líneas convencionales y conseguir así una velocidad de **112 Kbps.** Esto supone un problema añadido para la **RDSI,** aunque el producto tardará aún unos meses en salir al mercado.

★ **AMD prepara el lanzamiento** de dos nuevos micros, llamados **K6-3D y K6+3D.** Estos nuevos chips añadirán 24 nuevas instrucciones que aumentarán la potencia en el manejo de gráficos 3D. Esto, unido a la nueva tecnología de aceleración gráfica de Intel, permitirá obtener rendimientos de alto nivel sin necesidad de tarjetas adicionales.

★ **Matsushita** planea el lanzamiento de **teléfonos móviles** equipados con navegación a **Internet.** Es posible que los proveedores de acceso a Internet, adelantándose a esta circunstancia, ya estén preparando el acceso personalizado para este tipo de telefonía.

★ **La posibilidad de comunicación** telefónica por Internet es ya una realidad. Hasta hace poco esto sólo era posible entre equipos conectados a la red, pero **las nuevas herramientas** permiten comunicar con cualquier teléfono convencional. Las grandes compañías se han dado cuenta e intentarán evitar que empresas rivales aprovechen este negocio a través de sus líneas.

★ **La empresa 3Dfx** ya tiene casi ultimado el lanzamiento de su nuevo chip de aceleración 3D. Su nombre podría ser **Voodoo 2** y, viendo la calidad de su predecesor, **tiene el éxito asegurado.** La primera tarjeta que incorpore dicho chip será fabricada por **Diamond Multimedia.**

El futuro es nuestro

El año se acaba, y es el momento en que se suele mirar para atrás y hacer balance. En el caso de nuestra escuela, no ha podido ser más positivo: hemos aumentado en juegos, en amigos y en edad, que no es poco. Este año se ha mostrado cómo la consagración definitiva de la estrategia como género de masas, y han visto la luz algunos de los mejores juegos de la historia del género. Nos estamos refiriendo a títulos como «Dungeon Keeper», «Heroes of Might & Magic 2», «Theme Hospital», «Magic: El Encuentro», «Dark Reign» o «Constructor». Y se han consagrado ultra clásicos como «Red Alert», «Civilization II», o «Warcraft II». En resumen, un año tanto o más positivo que el anterior, que supuso el inicio del despegue de la estrategia. Lo único que nos queda por hacer es desear que el siguiente siga tan bien, o por lo menos un poco mejor, repleto de novedades interesantes. Hoy presentamos alguna de ellas, pero habrá muchas, muchas más: «Command & Conquer 2», «Populous 3», «Warcraft III», o «SimCity 3000». ¡Larga vida a la estrategia!

Frotando un poco la bola de cristal podemos vislumbrar cuáles van a ser las tendencias del año próximo. En principio, es claro que los juegos por Internet van a generalizarse y van a aparecer más títulos que aprovechen al máximo las posibilidades tecnológicas que la Red nos proporcionará. También es claro que el tiempo real va a seguir extendiendo su dominio, pero la estrategia por turnos no se va a dejar comer terreno fácilmente, pues cuenta con muchísimos incondicionales. Por otra parte, el esfuerzo que las compañías están realizando va a valer la pena, y los wargames se van a aupar a un puesto de igualdad con otros juegos en las preferencias de los jugones. En general, los juegos de estrategia experimentarán un aumento de su calidad técnica y estética, aunque a costa de aumentar los requisitos hardware; y surgirán juegos más abiertos, mezcla de varios géneros.

En cuanto a los nombres de los títulos de éxito, algunos ya nos los imaginamos, pero otros son toda una incógnita.

ASPIRANTES A CLÁSICO

Interplay lo va a seguir intentando. Ya que ninguno de sus últimos títulos ha cuajado lo suficiente, insistirá con dos bazas que nos parecen muy interesantes. La primera de ellas es «M.A.X. 2», al que se le ha añadido combate en tiempo real, gráficos del terreno y unidades muy mejorados, y un control optimizado al máximo con respecto a su primera parte, de la que mantendrá las características más interesantes. Incluirá 36 planetas con 48 misiones individuales y 9 multijugador, aunque su desarrollo todavía está en una fase bastante poco definitiva. El que sí tienen terminado en Interplay es «Earth 2140», estrategia en tiempo real en el que predomina la acción y los gráficos en millones de colores. Una lucha por el futuro de la Tierra a lo largo de 50 misiones que prometen ser un dechado de jugabilidad y placer visual y sonoro. Difícil lo tiene para no quedar como un "clone and conquer" cualquiera, pues la competencia es dura.

RANKING DE BATALLAS

Parece que un terremoto hubiera sacudido el ranking, en el que vuelven a aparecer nombres conocidos que ya creíamos un tanto sumidos en el olvido. Nada de eso.

●Permanece ●Cambia posición ●Entrada

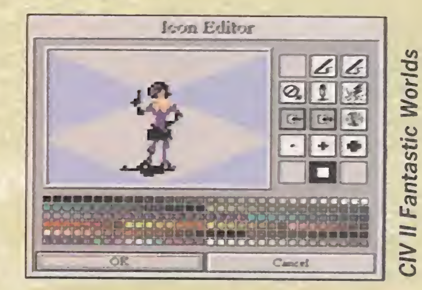
1.- C&C: Red Alert
2.- Warcraft II
3.- Civilization II
4.- Command & Conquer
5.- Dune II
6.- Z
7.- Theme Hospital
8.- Heroes of Might & Magic II
9.- Colonization
10.- The Settlers II

***FORMA DE VOTACIÓN:* Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.**

Igualmente interesante, pero radicalmente distinto, será «Incubation», de BlueByte. Un juego de estrategia táctica, basado en turnos, que representará el último episodio de la serie Battle Isle, pero que no tendrá nada que ver con los anteriores. La acción se desarrollará en un entorno 3D en primera persona realizado con un engine nuevo, y con un desarrollo de la acción bastante rápido, según garantizan en BlueByte. Son más de 30 misiones en las que controlaremos a una escuadra de hombres con tareas "busca y destruye" en las que el planteamiento táctico será crucial para mantenerse con vida.
Como era de esperar, SSI también estará al pie del cañón –nunca mejor dicho– con sus nuevos lanzamientos –«Steel Panthers III», «Panzer General II», «Warwind II», etc.–, a los que se añade ahora «Soldiers At War», otro juego de combate táctico por turnos –en el estilo «Deadly Games»– con vista seudo 3D panorámica ambientado en la 2ª Guerra Mundial. Manejaremos a soldados dotados con hasta 40 características distintas que los condicionan para el combate, en 15 escenarios. Incluirá también editor y opciones multijugador..
La participación de Microprose es en forma de discos de ampliación. «CivII Fantastic Worlds» es un compendio de 15 escenarios fantásticos para «Civilization II» que son acompañados por unas potentes herramientas y librerías para que creemos los nuestros propios de forma más eficaz y sofisticada que con el editor del juego. La otra ampliación es para «Magic: El Encuentro», su nombre es «Spells of the Ancients», e incluye más de 140 cartas nuevas, una forma de juego inédita en la versión original, e IA mejorada en los nuevos mazos, entre otras novedades. Además, Magic contará dentro de poco con un sitio multijugador en Internet –GatheringNet– y nuevas páginas –Duels of the PlanesWalkers–.
Para terminar con los anuncios del año próximo, pasamos a los breves, pero no por ello menos interesantes. «WarGames» es el nombre del juego de MGM Interactive en el estilo «C&C», pero con una perspectiva 3D real –como «Warhammer» o «Myth»– ambientado en las guerras actuales y organizado en misiones independientes o en campaña. «Tom Clancy's Politika» es un peculiar juego de estrategia política realizado por Red Storm Entertainment que nos pone al frente de la URSS en una situación de inestabilidad política nacional, está programado en Java, y viene avalado por el novelista Tom Clancy. Finalmente, «Legal Crime», de Byte Enchanters, vuelve a incidir sobre la idea de «Syndicate Wars», pero más modesto; y «The War of the Worlds» –de GT Interactive– es un juego de combate estratégico 3D en tiempo real basado en la novela homónima de H.G. Wells.

ANDANADA DE CONSULTAS

Antes que nada, me veo en la obligación de hacer una rectificación necesaria a una información aparecida en esta misma sección en el número 33 de Micromanía, en la que por error atribuí a nuestro amigo David la organización de una liga de **«Warcraft II»**. En realidad, la liga la organiza la empresa Cronis On-Line, reconocida oficialmente por Kali como única liga oficial española y conectada con otras muchas en el mundo. Si queréis recabar más información sobreella, podéis dirigiros a **info@cronis.com**, en donde os comunicarán todo lo que queráis saber, o visitar su sitio web: **www.cronis.com**.
Una vez metidos en aclaraciones, haré otra más. Son incontables los mails que recibimos en nuestro cuartel general, y muchos de ellos tan urgentes que no pueden esperar hasta el mes siguiente para una contestación. Pero no podemos contestarlos a todos de manera individual ni en la revista, por lo que vamos dándolos salida de la forma más eficiente que podemos. Os agradecemos mucho vuestra insistencia y fidelidad, como la que ha demostrado Xavier Mercé, de Sevilla, con sus sucesivos mails pidiéndonos trucos para el fabuloso **«Constructor»**. Pues bien, coge bolígrafo y toma nota de lo que tienes que hacer si estás cansado de marcas negras por parte del ayuntamiento. Coge una casa de nivel dos, y haz que los punkies sean los inquilinos, que al cabo de un tiempo te pedirán que bajes el alquiler, o recibirás más marcas negras. Bájaselo drásticamente y recibirás marcas blancas; vuélveselo a subir y se volverán a quejar, por lo que repite la operación hasta que no tengas marcas negras.
Ahora pasamos a poner en contacto a dos estrategas que se pueden complementar entre sí. Nuestro amigo David (adlos@arrakis.es) nos solicita más trucos para **«Transport Tycoon»**; y J. L. Rubio (JLRUBIO@santander supernet.com) ►



CIV II Fantastic Worlds


Earth 2140


Incubation


Legal Crime

El año que se acaba ha sido tremendamente positivo para la estrategia, tanto en cantidad como en calidad de lanzamientos


Soldiers at War


Spells of the Ancients


Tom Clancy's Politika


Wargames

La apuesta por el tiempo real, la mejora de los acabados, y una ampliación de las posibilidades, son las metas de los juegos de estrategia del futuro

nos los proporciona. Y para que no quede todo entre ellos voy a contar uno de esos trucos ilícitos, que consiste en boicotear un aeropuerto enemigo destruyendo los edificios que tenga alrededor hasta cuatro casillas de distancia. Cuando el ayuntamiento se enfade contigo y no te deje destruir más, plantas unos cuantos árboles y volverá a contentarse, con lo que puedes repetir la operación. Hasta que el aeropuerto queda aislado y los aviones parados, con tu contrincante perdiendo dinero. José Luis tiene otro que realiza poniendo un depósito a continuación de una estación enemiga, pero sin unirlos, y compra un tren, que lanzará contra el primero que entre en la estación, destruyéndolos ambos. Salvaje, y a veces poco rentable.
Fenix10 es el apodo del estratega que nos remite un interesantísimo truco para **«Red Alert»**, en concreto para la misión en la que se ha decodificado la información del agente Delphi. Para ganar dinero a espuertas, primero destruimos la mano de Nod con el cañón de iones que construiremos previamente; para acabar después con los hombres que pululen por las cercanías de la base. Hecho esto, metemos 5 ingenieros en un transporte y lo mandamos a toda velocidad al interior de la base, donde los soltaremos para que conquisten los silos y la refinería, con el consiguiente achuchón a nuestras finanzas.

CAMPAÑAS NAVIDEÑAS

Ya estamos leyendo las últimas cartas de 1.997, con todos vosotros inmersos en vuestras respectivas campañas navideñas, en las que intentaremos colaborar todos con la ayuda comunitaria.
Comenzamos por **«Warcraft»** y Ernesto Morillas Martínez, que está atascado en el nivel 8 de los orcos, donde tiene que rescatar a los peones y a Gadrona, la medio-orca. Su problema es que no la encuentra y el elemental de fuego acaba con él. Espero, y sobre todo Ernesto, vuestras sugerencias.
También en un juego de Blizzard, pero en **«Warcraft II»**, en concreto en la misión 14 de los humanos, nuestro amigo Tharsian no es capaz de resistir el ataque de los dragones. Ante esto, lo mejor que puedes hacer primero es crear arqueros, y posicionarlos juntos en grupos estratégicamente situados, ya que al principio es la única defensa que vas a tener. Resiste lo mejor que puedas, vete mejorando a los arqueros, y no te molestes en construir otro tipo de unidades para defensa.
Para terminar con «Warcraft II» por este año, una pequeña lista de direcciones Internet de «Warcraft II» para Rodrigo Díez, de Madrid, que nos confiesa que gracias a nuestra sección ha logrado incluso aprobar un examen de Historia. Enhorabuena Rodrigo, y aquí van las direcciones: una en español: comictiva.kender.es/torbe/WC2.html, y otra en inglés: home2.swipnet.se/~w-28212/war2.htm. Esta página tiene decenas de enlaces a otras de «Warcraft II».
No variamos mucho de temática, pero sí de juego y de compañía, pues Sergio Herrero nos pregunta si conocemos trucos para **«Fantasy General»**, de Microprose. Por supuesto que sí, pero tendrás que echar mano de un editor hexadecimal. Con él, edita un fichero salvado, y empezando a contar por el final del mismo, en las posiciones -2256 (-8D0h) y -2254 (-83Eh) están los valores del oro para el héroe y el enemigo, respectivamente.
Ahora entramos en contacto con Antonio Blanco Gómez, que desde Orense nos remite una interesante carta en la que nos cuenta que un día estaba haciendo un mapa con el editor de **«Red Alert»** y pinchó en un lugar no definido y le aparecieron elementos nuevos para poner en el mapa. ¿Alguien sabe qué sitio es ese?, porque Antonio no lo vuelve a encontrar ni por casualidad una segunda vez. Respecto a las recomendaciones, si te gusta «Civilization II», sin duda deberías decantarte por «Master of Orion 2» como juego a adquirir de entre los que me comentas. Y puestos a elegir entre «SimCity 2000» y «Theme Hospital», pues qué quieres que te diga, yo me quedaría con los dos. Son dos juegos geniales, y muy distintos entre sí.
La última carta del año es una petición de Reyes para David Pastor, que nos pide trucos para un juego bastante antiguo: **«Gengis Khan»**, de Koei/Infogrames. Esperamos que alguien pueda darte una sorpresa en el número de Enero, ya que por éste hemos llegado al final, con lo que sólo queda pronunciar la frase más oída en Diciembre: Feliz Navidad. Hasta el año que viene.

El Estratega Anónimo
(alias Pancho Villa)

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**





PC CD-ROM

SUB CULTURE

INCREIBLES GRÁFICOS Y PAISAJES EN 3D
DÍAS Y NOCHES EN TIEMPO REAL

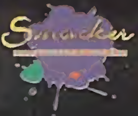
EFECTOS SONOROS ATMOSFÉRICOS EN 3D
MISIONES BASADAS EN OBJETIVOS

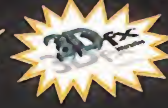
LEYES DE LA FÍSICA RESPETADAS
MISIONES NO LINEALES







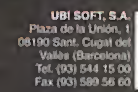




http://www.ubisoft.com/spain/



UBI SOFT, S.A.
Plaza de la Unión, 1
08190 Sant. Cugat del
Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00
Fax (93) 589 56 60





Riven. The Sequel to Myst
Esperada segunda parte

Llegará un momento en el que los videojuegos nos permitan movernos con absoluta libertad por mundos hiperrealistas, pero hasta que eso llegue, deberemos conformarnos con los avances en la materia, aspecto en el que «Riven» pretende poner su granito de arena.


El contraste existente entre las zonas interiores y las exteriores será una de las constantes del juego.


La exploración del terreno y los puzzles, como éste, serán objetivos comunes en todas las zonas.





RED ORB/CYAN
En preparación: **PC CD (WIN 95), POWERPC**
AVENTURA

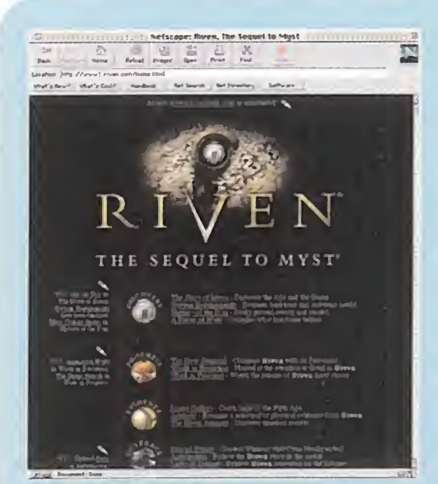
No hace falta llevar mucho tiempo relacionado con el mundillo de los videojuegos para haber oído o disfrutado las excelencias de «Myst». Vendió gran número de copias y han sido necesarios unos cuantos años para que se ultime el lanzamiento de su nueva entrega: «Riven». La historia de éste comienza en el punto donde acabó la primera parte por lo que, aunque no sea en absoluto necesario el haber jugado al primero, podrá suponer una gran ayuda para entender el funcionamiento de los puzzles.
Si los complicados acertijos de la primera parte os resultaron insuficientes, la nueva creación de Cyan estará basada en un mundo –compuesto por épocas e islas diferentes– de tamaño diez veces superior. También el reparto ha sido ampliado; en «Myst» sólo existía un protagonista, Atrus, y la isla era como un

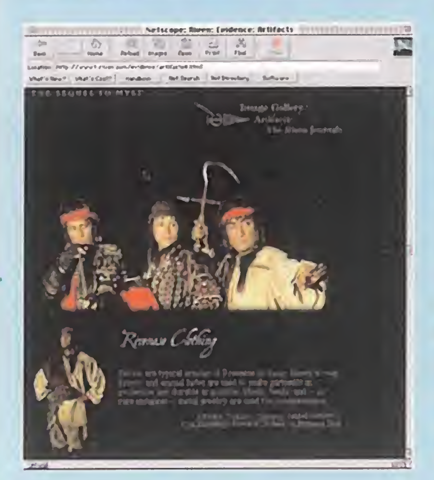


Al examinar un determinado objeto podremos obtener primeros planos con un resultado tan espectacular como el de la imagen.



Más que una página Web





Para todos aquellos impacientes, que no sean capaces de esperar al lanzamiento de «Riven», se ha creado una página Web –más que página parece libro– en la que hay cabida para todos los aspectos destacables del juego. Sin duda se trata de una de las páginas de mayor calidad entre aquellas dedicadas a un juego. En ella **–www.riven.com–** *podréis contemplar magníficas pantallas, detalles de su creación, así como la historia y extractos de los libros de «Myst».*

Con lo dicho hasta ahora ya sería suficiente, pero la cosa no acaba aquí. Para apaciguar la creciente excitación de los fans de «Myst», han creado «The Riven Journals», una introducción al mundo y a la historia del juego a través de puzzles y situaciones similares. Conseguirlo es tan sencillo como acceder a la dirección **http://journals.riven.com**. *El manejo es similar al del juego, pero a través de una página. Algo que ha cosechado gran éxito, y muchos son ya los que la conocen.*

pueblo fantasma, pero ahora todo estará lleno de vida gracias a la aparición de actores reales y criaturas generadas por ordenador.

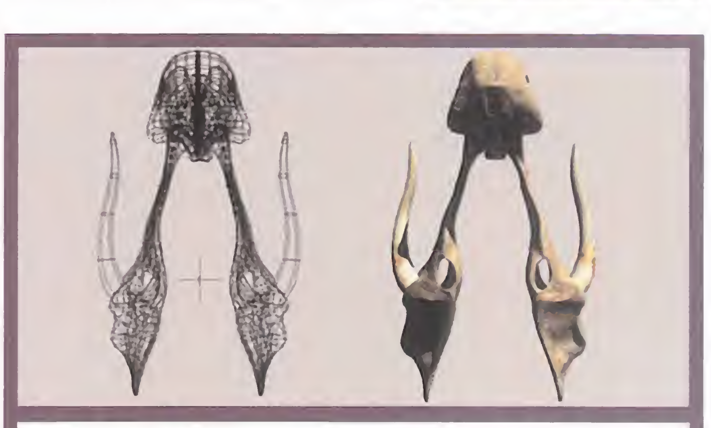
MEDIOS TÉCNICOS

En Cyan no han querido escatimar ningún tipo de medios para dotar a este mundo imaginario de un realismo que rompa los moldes del momento. Para que os hagáis una idea, la tecnología usada es equivalente a la que se utilizó en la creación de los famosos dinosaurios de «Parque Jurásico». Potentes estaciones de trabajo Silicon Graphics corriendo el software SoftImage eran, y son, herramientas del día a día.

Si «Myst» fue creado con escasos recursos, tanto humanos como técnicos, es posible imaginar lo que se

Los puzzles incluidos no serán tan abstractos como en la primera parte; tendrán mucho más que ver con la historia y su situación





A todo render

Aquí podéis ver la prueba irrefutable de que las distintas pantallas que compondrán «Riven» son creadas a partir de líneas, polígonos y texturas. Decimos esto porque la primera impresión que pueden causar muchas de sus estancias es que han sido fotografiadas y posteriormente retocadas. La potencia de un software como SoftImage es realmente sorprendente.



Las distintas islas estarán unidas por un transporte mezcla de teleférico y montaña rusa. Usar este medio será la única alternativa para cambiar de isla.





La calidad de la renderización hará pensar a más de uno que está ante una fotografía y no ante la creación de un diseñador

Exteriores

Si en «Myst» un árbol era modelado a partir de dos conos –tronco y ramaje–, ahora cada árbol será una construcción única, desde la base hasta las hojas. Las montañas, suelo y demás superficies muestran una compleja mezcla de texturas recubiertas de plantas. En total, una sola isla podrá contener unos 2.5 millones de triángulos.



UN NUEVO GRADO DE REALISMO

Interiores

Dos estructuras convivirán bajo este epígrafe: naturales y artificiales. Las primeras se caracterizarán por ser asimétricas y las segundas por todo lo contrario, pero en ambas se utilizarán complejas sombras y efectos de luz.



puede llegar a hacer con más de 30 diseñadores y artistas trabajando simultáneamente en varias estaciones SGI.

MÁXIMO DETALLE

Tanto despliegue tecnológico tiene un objetivo bien claro: lograr un detalle gráfico que supere todo lo visto hasta la fecha. Para ello no han dudado en viajar hasta Santa Fe y fotografiar "in situ" distintos materiales que luego han sido utilizados como texturas dentro del juego.

de una hora de escenas de vídeo sobre las que se ha puesto un especial cuidado. Decimos esto porque no es sencillo conseguir una total integración entre fondos renderizados y vídeo real. Una mala estrategia en este sentido podría llevar al traste muchos esfuerzos y por eso han contratado a Richard Wander –parte del equipo de la película «Aladdin»–. Su trabajo ha consistido en grabar los vídeos bajo circunstancias de luz, color, etc. iguales a las reinantes en el decorado sobre las

Agua y cielo

Uno de los efectos que más han querido trabajar es el del agua. Han creado su propio código y están consiguiendo una apariencia real, con reflejos y transparencias –de corales, por ejemplo– de calidad fotorrealista. La pena es que, por lo visto, no parece que pueda llegar a verse en movimiento.



El resultado final ofrecerá un complejo número de escenarios que se unirán entre sí por movimientos predefinidos. Hay que tener en cuenta que renderizar tal cantidad de detalle en tiempo real aún no está al alcance de la potencia proporcionada por los actuales micros. Todo llegará –y esperamos muy impacientes el día–, pero hasta entonces tendremos que limitarnos a este modo de movimiento. Como contrapunto a las miles de impactantes imágenes, se incluirá cerca

que iban a implantarse. De este modo el futuro montaje será prácticamente inapreciable por el usuario. Tal cantidad de información, sin olvidar una trabajada y duradera banda sonora, requerirá gran espacio de almacenamiento –sobre unos 4 ó 5 CD– y funcionará también en PowerPC. Tan sólo queda esperar para saber si esta nueva entrega mantendrá esa atmósfera envolvente que tan buen resultado dio en «Myst».

J.J.V.

El libro de TI'ANA

Rand Miller
con David Wingrove

1993 alumbró el nacimiento de una de las primeras obras maestras de un formato revolucionario, el CD ROM. El juego, por supuesto, era el mítico «Myst». Una concepción de la aventura tan innovadora como cautivadora. Una pequeña revolución en el género. Pero «Myst» fue, es, mucho más que un juego.

La creación de Cyan dio lugar a un "culto" entre los aficionados que desembocó en la publicación, entre otras muchas actividades paralelas al juego, de una novela en la que el mundo creado por Atrus desvelaba gran parte de sus secretos. Pero aquello sólo fue el comienzo.

Hoy, Cyan, revela la nueva y sorprendente cara de la aventura con «Riven». Y, simultáneamente, la historia sigue su curso en esa "dimensión paralela" que es la Literatura, con la futura publicación de la segunda novela de la trilogía que Cyan está preparando. En las siguientes páginas os ofrecemos, en un exclusivo avance, el primer capítulo del segundo tomo, «El libro de Ti'Ana», que verá la luz en breves fechas.

La aventura acaba de comenzar.

CAPÍTULO PRIMERO:

Ecos en la roca

La cápsula sonda estaba incrustada en la superficie de la roca como un cristal gigante y sus ocupantes aislados totalmente en el cono transparente y a prueba de ruidos.

El Maestro Cofrade estaba sentado mirando a la punta extendida del cono, con la mano derecha delicadamente apoyada en el largo mango de metal de la sonda. Tenía los ojos ciegos fijos en la roca sólida y escuchaba.

Tras él, sus dos jóvenes ayudantes se inclinaban hacia adelante en sus estrechos asientos de metal y malla, concentrados, con los ojos cerrados mientras intentaban discernir las pequeñísimas variaciones en la señal de retorno.

–**Na'grenis** –dijo el anciano; la palabra D'ni fue casi un gruñido mientras que con la mano izquierda recorría la primera hoja del mapa de muchas capas que descansaba en la mesilla de mapas, entre sus rodillas. *Quebradiza*.

Era la décima vez que enviaban la señal en aquella línea, cada vez un poco más intensa, y los ecos en la roca cambiaban sutilmente al ir penetrando cada vez más en la masa.

–**Kenen voohee shuhteejoo** –dijo el más joven de los ayudantes, sin gran convicción. *Podría tratarse de sal gema*.

–**O creta** –añadió el otro en tono inseguro.

–**A esta profundidad no** –dijo el anciano con autoridad, pasando las hojas transparentes hasta llegar a una de las últimas. La abrió, y luego saco un brillante marcador rojo del anaquel de metal que tenía a su lado.

–**¡Ah!** –exclamaron al unísono los dos ayudantes; la marca roja era una explicación tan clara como si el maestro hubiera hablado.

–**Sondearemos a ambos lados** –dijo el anciano al cabo de un instante–. **Quizá sólo es una bolsa...**

Colocó el marcador otra vez en el anaquel, alargó el brazo y cogió el mango profusamente adornado de la sonda y lo movió con delicadeza tan sólo una fracción a la derecha. Cada uno de sus movimientos surgía de una larga experiencia.

–**La misma intensidad** –dijo–. **Una pulsación, cincuenta compases, y luego una segunda pulsación.**

El Primer Ayudante se inclinó de inmediato y ajustó el cuadrante que tenía ante sí.

Hubo un instante de silencio y luego una vibración recorrió el mango en dirección a la punta ahusada del cono.

Una sola nota, clara y pura, sonó en la diminuta cámara, como una escarpia invisible que se adentrara en la roca.

–**¿Qué está haciendo?**

El Maestro Cofrade Telanis se apartó de la ventana de observación para mirar a su invitado. El Maestro Kedri era un hombre grande y desgarbado. Miembro de la Cofradía de Legisladores, estaba allí para observar los progresos de la excavación.

–**El Maestro Cofrade Geran está inspeccionando la roca. Antes de perforar debemos saber qué tenemos delante.**

–**Eso lo entiendo** –dijo Kedri con impaciencia–. **Pero, ¿cuál es el problema?**

Telanis sofocó la irritación que le provocaban los malos modales de aquel hombre. Al fin y al cabo, técnicamente, Kedri era su superior, incluso si dentro de su trabajo, la palabra de Telanis era la ley.

–**No lo sé con certeza, pero por la marca que ha hecho, diría que ha localizado una bolsa de material igneo. Rocas basálticas sobre un fondo de magma de una falla, quizá, o una intrusión menor.**

–**¿Y eso es un problema?**

Telanis sonrió educadamente.

–**Podría serlo. Si es menor podríamos perforar directamente a través de la intrusión, claro está, y colocar soportes en el túnel, pero estamos todavía a bastante profundidad y tenemos mucho peso sobre nosotros. Aquí las presiones son inmensas y aunque puede que no nos aplasten, podrían entorpecer nuestra labor y retrasarnos semanas, si no meses. Por lo tanto, preferiríamos estar seguros de qué tenemos delante.**

Kedri resopló.

–**A mí todo esto me parece una pérdida de tiempo. La roca de revestimiento es resistente, ¿no es así?**

–**Oh, muy resistente, pero no se trata de eso. Si el propósito fuera únicamente llegar hasta la superficie, podríamos hacerlo en cuestión de semanas. Pero no es esa nuestra intención. Estos túneles debe ser permanentes; o al menos todo lo permanentes que podamos hacerlos, ¡si el movimiento tectónico lo permite!**

Aun así, Kedri pareció insatisfecho.

–**¡Tantas paradas y arranques! ¡Uno podría enloquecer de tanto esperar!**

Uno podría, y algunos no preparados para aquella tarea realmente enloquecían. Pero de todas las Cofradías, Telanis sabía que ésta era la que más se adecuaba al carácter de los D'ni.

–**Somos una raza paciente, Maestro Kedri** –dijo, aun a riesgo de enfurecer a su interlocutor–. **Paciente y concienzuda. ¿Desearía**

que dejáramos de lado las costumbres de un millar de generaciones?

Kedri hizo ademán de ir a responder con sequedad, pero vio el desafío en la mirada de Telanis y asintió.

–No. Tenéis razón, Maestro Cofrade. Perdonadme. Quizás escogieron al hombre equivocado para representar a nuestra cofradía.

Quizá, pensó Telanis, pero en voz alta dijo:

–Desde luego que no, Maestro Kedri. Os acostumbraréis, os lo prometo. Y haremos todo lo posible para entreteneros mientras estéis aquí. Os asignaré a mi ayudante, Aitrus.

Y entonces Kedri sonrió, como si aquello fuera lo que había estado deseando siempre desde el principio.

–Sois muy amable, Maestro Telanis. De verdad, muy amable.

La excavadora estaba silenciosa, las luces atenuadas. Normalmente, la charla ociosa de los jóvenes tripulantes habría llenado el estrecho corredor, pero desde la llegada de los observadores, había un extraño silencio en torno al vehículo que hacía que pareciese abandonado. Mientras andaba a lo largo del vehículo, el joven cofrade miraba a un lado y a otro con aspecto preocupado. No solía fijarse en aquello, pero hoy parecía verlo todo por primera vez. Aquí, en la sección delantera, justo detrás de la gran perforadora, se encontraba la cabina del Maestro Cofrade y, junto a ella, conectada por un mamparo que se sellaba de forma automática en ocasiones de emergencia, estaba la sala de navegación. Detrás de ella, extendiéndose a derecha e izquierda del corredor, se encontraba la sala de material.

La excavadora era tan independiente como podría serlo un barco en alta mar; todo estaba almacenado, cada armario y cajón sujeto en prevención de sacudidas bruscas, pero aquí el propósito del vehículo se mostraba sin tapujos, los enormes taladros para la roca colocados ordenadamente en los anaqueles, los cilindros de explosivos, los cascos protectores y los tubos de análisis dispuestos como si fueran armas.

El joven cofrade se detuvo y miró hacia atrás, a todo lo largo del vehículo. Era un joven alto y de porte atlético, con aire de formalidad. Su mono rojo le iba más holgado que ajustado; el ancho cinto para herramientas que llevaba y las botas altas, ambos de cuero negro, eran parte del equipo común a todos los miembros de la expedición.

Llevaba el pelo, negro y fino, corto y bien peinado, lo que acentuaba sus facciones de huesos delicados, y sus ojos eran claros pero despiertos. Ojos inteligentes, observadores.

Siguió avanzando, atravesó el alojamiento de la tripulación –las literas vacías, de tres en tres siguiendo la curva de las paredes del vehículo, dieciocho en total– y, atravesando otro mamparo, llegó al refectorio.

El Maestro Jerahl, el cocinero de la nave, levantó la vista de la cena que estaba preparando y sonrió.

–Ah, Aitrus, ¿otra vez trabajando hasta última hora?

–Sí, Maestro Cofrade.

Jerahl sonrió paternalmente.

–Conociéndote, estarás tan absorto en algún experimiento que se te pasará la hora de la cena. ¿Quieres que te lleve algo?

–Gracias, Maestro Cofrade. Eso sería estupendo.

–De nada, Aitrus. Es bueno ver tanta dedicación en un joven cofrade. No lo diré delante de ellos, pero algunos de tus compañeros piensan que es suficiente con seguir las instrucciones que reciben y nada más. Pero la gente se da cuenta de esas cosas.

Aitrus sonrió.

–Oh, algunos piensan que soy tonto, Aitrus, lo sé. Resulta difícil no escuchar cosas en una nave tan pequeña como ésta. Pero no siempre fui cocinero. O, debería decir, sólo cocinero. Me preparé, tanto como tú lo haces ahora, para ser un topógrafo; para conocer las formas de la roca. Y mucho de lo que aprendí sigue dentro de mi cabeza. Pero no estaba dotado. O, debería decir, descubrí que estaba más dotado para esta ocupación.

–¿Usted siguió cursos de adiestramiento geológico, Maestro Jerahl?

–Claro que sí, Aitrus. ¿Crees que me permitirían participar en una expedición como ésta si no fuera un geólogo experto? –Jerahl sonrió–. **Vamos, si me pasé casi veinte años especializándome en mecánica de tensión.**

Aitrus se quedó mirando un instante a Jerahl y sacudió la cabeza.

–No lo sabía.

–Ni se supone que deberías saberlo. Mientras disfrutes de lo que cocino, estaré muy contento.

–De eso no tengo queja alguna.

–Bien entonces. Sigue. Te llevaré algo dentro de un rato.

Aitrus siguió adelante, atravesó la zona de aseos y el almacén de muestras, hasta llegar a la cola del vehículo. Aquí el corredor terminaba en una puerta de metal macizo que siempre estaba cerrada. Aitrus accionó el mando de apertura. De inmediato, la puerta se abrió con un siseo. Entró y oyó un nuevo siseo cuando se cerró a sus espaldas.

Una única luz brillaba en la pared que tenía ante sí. En aquella penumbra, vio la mesa de trabajo que discurría siguiendo el contorno de las paredes curvas a la altura de su cintura, formando una punta de flecha. Por encima y por debajo de ella, incontables armarios diminutos contenían el equipo y los productos químicos que usaban para los análisis.

Aitrus se acercó, dejó su cuaderno de notas sobre la mesa, y seleccionó rápidamente lo que iba a necesitar de distintos armarios.

Aquel era su lugar favorito de la nave. Aquí se olvidaba de todo lo demás y se sumergía en el deleite puro del descubrimiento.

Aitrus alzó el brazo, golpeó con la uña del dedo el mármol de fuego en el cuenco de la lámpara y luego, bajo el creciente resplandor, abrió su cuaderno por la página en la que había estado trabajando.

–¿Aitrus?

Aitrus apartó la vista de la lente y se volvió, sorprendido al no haber oído el siseo de la puerta. Jerahl estaba allí, ofreciéndole una bandeja. Le llegó el olor de *chor bahkh* y de *ikhah nijuhets* recién horneados, y se le hizo la boca agua.

Jerahl sonrió.

–¿Algo interesante?

Aitrus cogió la bandeja y asintió.

–¿Quiere verlo?

–¿Puedo? –Jerahl se acercó, aproximó el ojo a la lente y estudio la muestra durante un instante. Cuando alzó de nuevo la cabeza, había una pregunta en sus ojos.

–Tachylita, ¿eh? ¿Y por qué un joven como tú iba a interesarse en el cristal basáltico?

–Me interesa todo lo que tenga que ver con los flujos de lava –respondió Aitrus, con los

ojos brillantes–. **Es en lo que me quiero especializar a la larga. En vulcanismo.**
Jerahl sonrió como si le comprendiera.
–Todo ese calor y esa presión, ¿eh? ¡No me había percatado de que fueras tan romántico, Aitrus!
Aitrus, que había comenzado a devorar el rollo relleno de carne, se paró y miró sorprendido a Jerahl. Había oído muchas cosas de sus colegas refiriéndose a su fascinación, pero nunca el calificativo "romántico".
–Oh, sí –prosiguió Jerahl– **¡Cuando has visto cómo se forma esto, nada conseguirá impresionarte tanto! El encuentro de la roca supercalentada y el agua helada; es una poderosa combinación. Y esto, esta extraña materia traslúcida, es el resultado.**
Jerahl sonrió otra vez.
–Aprendiendo a controlar semejante poder, así comenzaron los D'ni como especie. Así se despertó nuestro espíritu inquisitivo. Ánimo pues, Aitrus. En esto eres un verdadero hijo de D'ni.
Aitrus sonrió al hombre mayor.
–Siento que no hayamos hablado antes, Maestro Cofrade. No sabía que tuviera tantos conocimientos.
–Oh, yo digo que sé muy poco, Aitrus. Al menos, en comparación con el Maestro Telanis. Y ahora que hablamos del buen Maestro Cofrade, hace poco preguntó por ti. Le prometí que te daría de comer y que luego te enviaría a su cabina.
Aitrus, que había vuelto a llevarse el rollo a la boca, se paró.
–¿El Maestro Telanis desea verme?
Jerahl hizo un gesto indicando el rollo.
–Cuando hayas comido. Ahora acábate eso o me sentiré insultado.
–¡Como diga, Maestro! –y, sonriente, Aitrus tomó un gran bocado.
Aitrus se detuvo delante de la cabina del Maestro Cofrade, se paró un instante para prepararse, y luego llamó a la puerta.
La voz procedente del interior sonó tranquila y segura.
–¡Adelante!
Corriendo el pesado cerrojo, entró y cerró la puerta tras de sí. Aquello era una costumbre. Cada puerta de la nave era una barrera contra el fuego o los gases inoportunos. Al volverse, vio que el Maestro Telanis estaba sentado ante su escritorio y analizaba el último plano de las prospecciones. Frente a él se encontraba el Maestro Geran. También estaban allí los cuatro observadores que se les habían unido hacía tres días. Aitrus dio un paso adelante e hizo una reverencia.
–¿Me mandó llamar, Maestro Cofrade?
–Así es. Ten la bondad de esperar un momento,. Aitrus. Primero tengo que tratar de las noticias que el Maestro Geran nos ha traído.
Aitrus inclinó la cabeza. Notaba que el Legislador –el hombretón, Kedri– le observaba con fijeza.
–¿De manera, Geran –prosiguió Telanis, al tiempo que señalaba la brillante línea roja que recorría el plano que tenía ante sí– **que recomienda que rodeemos esta zona?**
El ciego asintió.
–La falla propiamente dicha es estrecha, eso lo admito, pero la roca que la rodea es de baja densidad y probablemente se desplomará. Podríamos abrirnos camino a través de ella, claro está, y apuntalarla a ambos lados, pero yo diría que habrá más de lo mismo al otro lado.
–¿Lo sabe? –preguntó Kedri, interrumpiéndolo.
Geran volvió sus ojos ciegos al Legislador y sonrió.
–No lo sé, Maestro Kedri, pero mi instinto me dice que esto no es más que la raíz de una intrusión ígnea mucho mayor. Que forma parte de un sistema volcánico. Imagine las raíces de un árbol. Así son estas cosas. Como excavadores, intentamos evitar esas inestabilidades. Buscamos la roca dura e intacta. Roca que no tengamos que apuntalar.
Kedri pareció confuso al escuchar eso.
–Pues tenía entendido que su costumbre es apuntalarlo todo.
Fue Telanis quien le respondió.
–Lo hacemos, Maestro Cofrade. Como ya dije, somos muy concienzudos. Pero si es como dice el Maestro Geran, y una larga experiencia tendería a corroborarlo, haríamos bien en perforar lateralmente un trecho antes de seguir ascendiendo. Al fin y al cabo, ¿para qué ir buscando problemas?



–Así que... ¿cuándo tardaremos en dar ese rodeo?
Telanis sonrió con afabilidad.
–Una semana. Tal vez dos.
Kedri pareció muy poco satisfecho, pero no dijo nada. Aliviado, Telanis se volvió de nuevo hacia Geran.
–Dadas las circunstancias, apruebo su recomendación, Maestro Geran. Retrocederemos y daremos un rodeo. Prepara de inmediato **la prospección.**
Geran sonrió.
–Lo haré yo mismo, Maestro Cofrade.
Una vez se hubo marchado Geran, Telanis miró a Aitrus.
–Aitrus, acércate.
Aitrus atravesó la estrecha cabina y ocupó el lugar que Geran acababa de dejar.
–¿Sí, Maestro Cofrade?
–Quiero que te pongas a disposición del Maestro Kedri durante los próximos once días. Quiero que le enseñes cómo funcionan las cosas y que le expliques qué estamos haciendo. Y si hay algo de lo que tú mismo no estés seguro, se lo preguntarás a alguien que lo sepa. ¿Queda entendido?
Sorprendido, Aitrus asintió.
–Sí, Maestro Cofrade –luego añadió, vacilante–. **¿Y mis experimentos, Maestro Cofrade?**
Telanis miró a Kedri.
–Eso depende del Maestro Kedri. Si él lo permite, no veo motivo alguno para que no continúes con ellos.
Kedri se volvió hacia Aitrus.
–¿Experimentos, cofrade?
Aitrus bajó la mirada y se dio cuenta, de pronto, que no debería haberlos mencionado.
–No tiene importancia, Maestro.
–No, Aitrus, me interesa. ¿De qué experimentos se trata?
Aitrus alzó la vista con timidez.
–Estoy estudiando las rocas volcánicas, Maestro. Quiero saber todo lo que pueda acerca de su naturaleza y su formación.
Kedri pareció muy impresionado.
–Una tarea digna del mayor elogio, joven Aitrus. ¿Serás tan amable de mostrarme esos experimentos?
Aitrus miró a Telanis, con la esperanza de que su Maestro pudiera aliviarle del compromiso, pero Telanis contemplaba el plano de distintas capas que Geran le había entregado, pasando de una página a otra con el ceño fruncido.
Aitrus volvió a mirar a Kedri a la cara, y se dio cuenta de con qué fijeza le miraba éste.
–Como desee, Maestro Cofrade.
La caverna en la que descansaban era una esfera

perfecta, o lo habría sido de no ser por la plataforma en la que se encontraban las dos excavadoras. Las naves eran largas y sinuosas, como gigantescos gusanos segmentados, y sus paredes exteriores eran mantenidas pulidas como cuero cuando no estaban horadando la roca.

Unas escalerillas metálicas descendían debajo de la plataforma de rejilla hasta llegar a una segunda plataforma, a la que se habían trasladado el alojamiento de los miembros más jóvenes de la expedición de manera temporal para hacer sitio a sus invitados. Fue aquí, tras un largo y agotador día de explicaciones, donde regresó Aitrus, mucho después de que la mayoría de sus colegas se hubieran recogido.

Eran treinta y seis en total, ninguno de ellos sobrepasaba los treinta años; todos ellos graduados de la Academia; jóvenes cofrades que se habían ofrecido voluntarios para aquella expedición. Algunos se habían rendido y habían sido sustituidos durante el camino, pero todavía quedaba más de dos tercios de la tripulación original.

Dos años y cuatro meses, pensó Aitrus al sentarse en el borde de su camastro y comenzar a sacarse una de las botas. Era mucho tiempo fuera de casa. Podía haber vuelto a casa, claro –el Maestro Telanis le hubiera dado permiso de haberlo solicitado–, pero en cierto modo eso hubiera sido como hacer trampa. No, una expedición no era una expedición si uno podía volver a casa cuando quisiera.

Mientras se desprendía de la segunda bota, sintió la repentina vibración reveladora en la plataforma, seguida un instante después por un ruido sordo casi inaudible. ¡Se acercaba un Mensajero!

La expedición se había abierto camino a través de varias millas de roca, ascendiendo desde una de las cavernas más externas y pequeñas de D'ni. Claro está que podían haber seguido un camino vertical, como si del pozo de una mina se tratara, pero una ruta tan directa hacia D'n' se consideró no sólo desaconsejable sino peligrosa. El plan preferido –el plan aprobado al final por el Consejo– consistía en una ruta mucho más indirecta, excavada a un máximo de 3825 *torans* –22.032 grados– de la horizontal. Un camino por el que se pudiera caminar. Un camino que pudiera también sellarse con puertas y que pudiera ser defendido.

El rumor fue creciendo, de manera lenta pero continuada. Ahora se podía oír el ruido de los motores de turbina.

Despacio, pero con seguridad, se habían abierto camino en la roca, haciendo cuidadosas prospecciones de cada sección de 100 palmos antes de perforar, revistiendo las superficies con roca especial D'ni de medio palmo de grosor, más duradera que el mármol. Por último, pero no lo menos importante, colocaron pesadas abrazaderas de piedra en el techo de cada sección; abrazaderas que permitían transportar mediante tuberías el aire procedente de las estaciones de bombeo en D'ni.

Entre cada dos secciones rectas se encontraba uno de aquellos "nódulos" esféricos; lugares de descanso en los que podían seguir con los experimentos mientras que el Maestro Geran y sus ayudantes levantaban los planos de la siguiente etapa en su viaje a través de la tierra. Cada nódulo estaba equipado con una puerta estanca que podía sellarse en un instante.

El ruido sordo se convirtió en un rugido. Su sonido llenó el nódulo durante un momento, luego los motores se apagaron y se escuchó el silbido decreciente de las turbinas mientras el Mensajero aminoraba la marcha.

Aitrus se levantó y se dio la vuelta para contemplar cómo el morro de metal de la máquina surgía procedente del túnel de entrada y atravesaba el grueso aro de la puerta del nódulo. El piloto se veía con claridad a traves del escudo transparente frontal para la rocalla.

Era un gran vehículo oruga, y sus tres largos segmentos le hacían parecer algo torpe comparado con las esbeltas excavadoras, pero Aitrus, como siempre, se alegró de verlo, porque además de traer los suministros que tanto necesitaban –era imposible realizar un nexo para traer suministros directamente de D'ni a los túneles– también traía correo de casa.

–Aitrus, ¿qué hora es?

Aitrus se volvió. Su amigo Jenir se había despertado y estaba sentado en su lecho.

–Novena campanada –respondió al tiempo que se inclinaba para coger sus botas y volver a calzarlas.



Otros se habían despertado también con la llegada del Mensajero y estaban sentados en sus lechos o saliendo de ellos, sabiendo que había que realizar la descarga.

Él estaba disculpado de tales deberes temporalmente; aún así, cuando los demás comenzaron a subir por las escalerillas, les siguió, porque sentía curiosidad de ver si había algo para él.

El último Mensajero, que llegó tres días antes, no había traído nada más que a los Observadores; aquellos "huéspedes" inesperados que les había enviado el Consejo. Y antes de eso habían pasado casi tres semanas desde que establecieran contacto por última vez con D'ni. Tres semanas enteras sin noticias.

El Mensajero se detuvo entre las dos excavadoras. Sus cuatro tripulantes ya se atareaban, tendiendo conductos entre su segmento medio y los otros dos vehículos de mucho mayor tamaño, listos para transferir a las excavadoras la carga de componentes mecánicos, equipo, piezas de perforación, combustible y líquido de refrigeración.

Aitrus bostezó y se acercó. Los jóvenes del Gremio de Mensajeros eran tipos amistosos, de carácter abierto y al verle, uno de ellos le saludó.

–¡Hola, Aitrus! ¡Tienes un paquete!

–¿Un paquete?

El Mensajero hizo un gesto hacia uno de sus colegas que se dirigía con un gran cesto de malla a la cabina delantera de la excavadora de la izquierda.

Aitrus miró en aquella dirección y echó a correr, dándose casi de bruces con el Maestro Telanis que salía.

–¡Aitrus! ¿A qué vienen esas prisas?

–Perdóneme, Maestro Cofrade. Me han dicho que hay un paquete para mí.

–Ah –Telanis hizo ademán de seguir adelante, pero se detuvo y habló en tono más bajo– **A propósito, ¿qué tal nuestro invitado?**

Agotador, tuvo ganas de responder.

–Curioso –dijo al cabo de un instante, hablando en voz baja–. **Ah, y también imaginativo.**

Telanis frunció el ceño.

–¿Qué quieres decir?

–Al parecer, somos demasiado cautelosos para él, Maestro Cofrade. Nuestros métodos son, bueno... ***poco eficientes.***

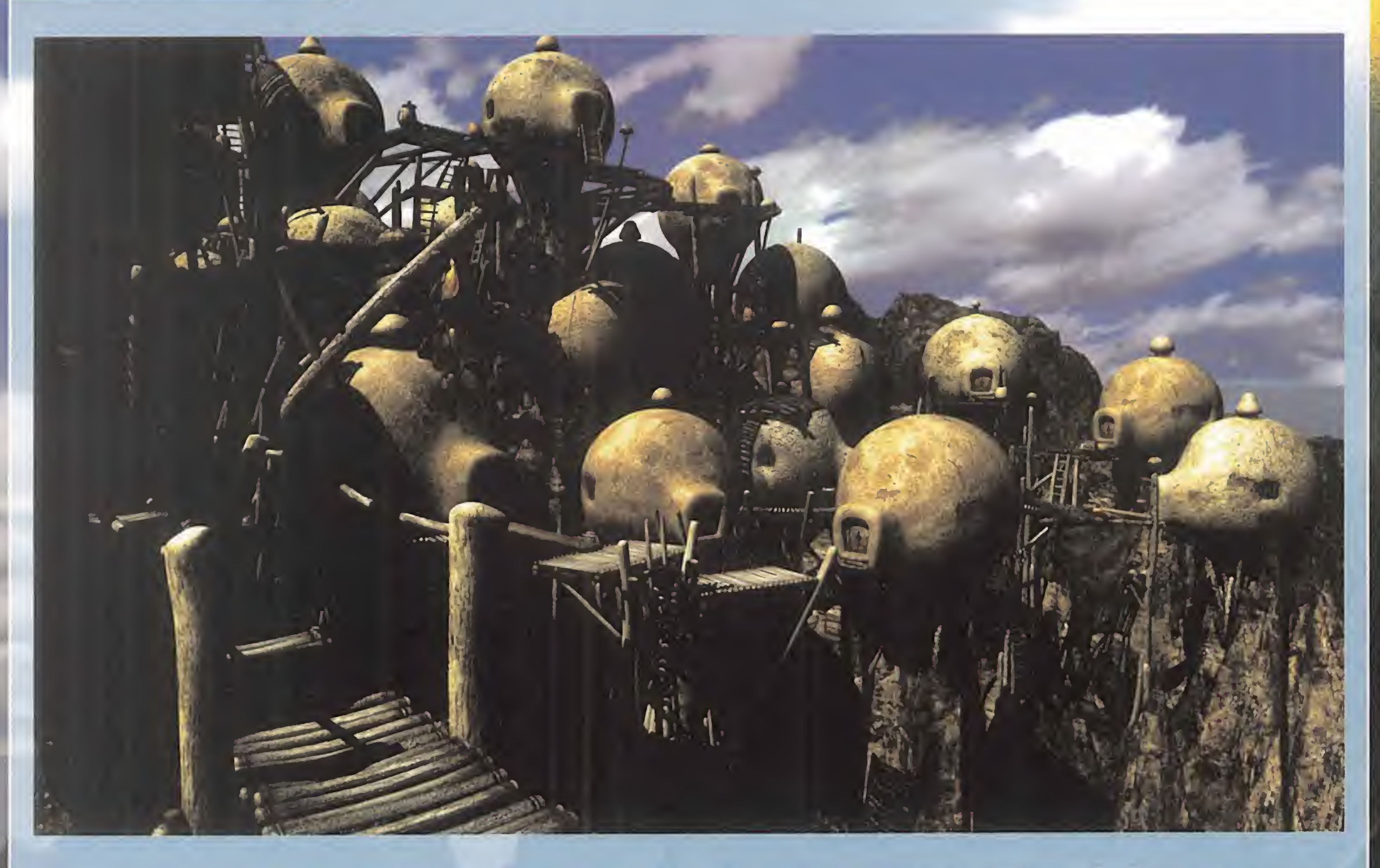
Telanis reflexionó y asintió.

–Tenemos que hablar, Aitrus. Mañana. Quizás a primera hora, antes de que el Maestro Kedri requiera tus servicios. Hay cosas que debes saber.

Aitrus hizo una reverencia.

–Me presentaré ante usted cuando suene la tercera campanada, Maestro.
–Bien. Ahora ve a ver qué te han traído los Mensajeros.
El Maestro Tejara de los Mensajeros había ocupado la mesa de la sala de navegación para repartir el correo. Rodeado de estanterías llenas de planos de prospección atados, levantó la mirada cuando Aitrus entró.
–Ah, Aitrus, ¿qué tal estás hoy?
–Estoy bien, Maestro Cofrade.
Tejara le dirigió una sonrisa.
–Entonces, ¿ya te has enterado?
–¿Maestro? –pero los ojos de Aitrus ya se habían fijado en el gran paquete cuadrado, forrado de tela y cosido que descansaba en un lado de la mesa–.
–Ten –dijo el Maestro Tejara y se lo dio.
Aitrus lo cogió y le sorprendió lo pesado que era. Sin poder evitarlo, se lo llevó a la oreja y lo sacudió con cuidado.
Se escuchó un suave tintineo.
–¿Y bien? –dijo Tejara, sin dejar de sonreír– **¿Lo vas a abrir o no?**
Aitrus vaciló un instante, luego dejó el paquete en la mesa, sacó un fino escoplo de su cinto de herramientas y rompió los hilos. La tela se desprendió.
Dentro había un diminuto estuche de madera, cuya parte superior era una tapa corredera. La abrió y miró el interior.
–¡Por el Hacedor!
Aitrus sacó un juego de balanzas portátiles, doradas y delicadas. Eran perfectas, el mecanismo del muelle de inmejorable factura, y el suave metal grabado con diminutos números D'ni de plata. Y no eran el único objeto. Dejó con cuidado la balanza y extrajo una caja lisa y cuadrada de palo de rosa, del tamaño de la palma de su mano. Al abrirla, Aitrus se quedó boquiabierto al ver un par de brújulas geológicas D'ni; con las yemas de los dedos acarició suavemente el diminuto cristal de aumento que permitía leer las mediciones. Por un instante, se quedó contemplando los marcadores transparentes en miniatura y los delicados anexos ajustables que se superponían al sencillo círculo de la superficie de trabajo. Luego sacudió la cabeza maravillado.
–¿Es el día de tu onomástica, Aitrus?
–No –dijo Aitrus con aire absorto, al tiempo que sacaba de la caja un sobre en el que decía sencillamente "Cofrade Aitrus" en una caligrafía que le resultaba desconocida.
Miró a Tejara, quien se limitó a encogerse de hombros. Abrió el sobre, extrajo la hoja que contenía y la desdobló.
"Aitrus" –empezaba–, *"puede que me recuerdes de los tiempos del colegio. Me doy cuenta de que no fuimos buenos amigos, pero ambos éramos jóvenes y tales malentendidos ocurren. Sin embargo, hace poco, por casualidad tropecé, entre los papeles de mi padre, con un informe que escribiste, y eso me trajo a la memoria aquellos días desgraciados, y se me ocurrió que podría hacer algo para intentar cambiar la pobre opinión que debes tener de mí. Si los regalos que acompañan esta nota no son de tu agrado, por favor, perdóname. Pero tengo la esperanza que los aceptes con el mismo ánimo con que yo te los hago. ¡Buena suerte en tus exploraciones! Tuyo en la amistad, Veovis."*

Aitrus alzó la vista, sorprendido al encontrar *aquella* firma al pie de la nota.
–Es de Veovis –dijo en voz baja–. **El hijo del Señor Rakeri.**
Tejara pareció sorprendido.
–¿Veovis es tu amigo, Aitrus?
–No. Al menos no era mi amigo cuando íbamos al colegio.
–¿Entonces estos regalos son una sorpresa?
–Más bien una conmoción, si he de ser sincero, Maestro Tejara. Pero supongo que la gente cambia.
Tejara asintió con convencimiento.
–De eso puedes estar seguro, Aitrus. El tiempo enseña muchas cosas. Es la roca en la que perforamos.
Aitrus sonrió al escuchar el viejo refrán.
–Oh, y antes de que me olvide –añadió Tejara al tiempo que le entregaba su correo–. **Esta vez tienes tres cartas.**
Aitrus permaneció echado largo rato, incapaz de dormirse, contemplando el dibujo de las sombras en la suave y curva pared del nódulo, mientras se preguntaba qué significaban aquellos regalos.
Las cartas le habían traído las habituales noticias alegres de casa; cotilleos acerca de viejos amigos por parte de su madre, relatos de los asuntos del Consejo por parte de su padre. Pero su mente volvía una y otra vez a la nota.
Que Veovis le hubiera escrito ya era de por sí sorprendente, que le hubiera enviado regalos eso era, bueno... ¡más que asombroso!
Y no unos regalos cualesquiera, sino aquellas cosas que más necesitaba para su trabajo.
Oh, tenía abundantes balanzas y brújulas a su disposición –propiedad del Gremio–, pero ningunas suyas. Tampoco podían compararse en finura los instrumentos del gremio con los que Veovis le había regalado. Vamos, ¡sí eran tan buenos como los que colgaban del cinto del propio Maestro Telanis!
Cuando por fin consiguió dormirse, se encontró soñando con su época en el colegio; por alguna extraña pero evidente razón, su mente regresó al día de su treceavo cumpleaños cuando, harto de no hacer caso a las constantes pullas de Veovis, se había vuelto para luchar con él.
Se despertó porque el Maestro Telanis estaba sacudiéndolo.
–Vamos, Aitrus. Ha sonado la tercera campanada. Tenemos que hablar.
La puerta de la cabina estaba cerrada. El Maestro Telanis, sentado ante su escritorio, miró a Aitrus.
–Bien, Aitrus, ¿qué tal te fue con el Maestro Kedri?
Aitrus vaciló, sin saber muy bien hasta dónde podía llegar. Lo cierto es que no le agradaba la misión que le habían encomendado. Le hacía sentirse *incómodo*.
Telanis le sonsacó con amabilidad.
–Dijiste que pensaba que nuestros métodos no eran eficaces.
–Oh, desde luego, Maestro Cofrade. No paró de hacer comentarios acerca de lo lentos que eran nuestros métodos. Acerca del exceso de precaución.
–¿Y tú estás de acuerdo con él, Aitrus? ¿Crees, tal vez, que somos demasiado pedantes con nuestras formas?
–Nada de eso, Maestro Cofrade. Al fin y al cabo, no hay ninguna prisa. Si llegamos a la superficie este año o el que viene carece de importancia. La seguridad debe ser nuestra principal preocupación.
Telanis le miró un instante y acabó asintiendo.
–Bien. Ahora deja que te explique algunas



cosas, Aitrus. Primero, me doy cuenta de que esta tarea no es de tu agrado.

Aitrus hizo ademán de objetar algo, pero Telanis alzó la mano.

–No te confundas, Aitrus. Me doy cuenta de que no estás a gusto cuidando del Maestro Kedri, pero te escogí por una razón. El buen Maestro quiere sondearnos acerca de ciertos asuntos; quiere sondear nuestras actitudes, podría decirse.

Aitrus pareció horrorizado ante esa idea.

–¿Debo tener más cuidado con lo que digo, Maestro?

–Nada de eso, Aitrus. No tengo ningún miedo de que digas algo que pueda molestar al Maestro Kedri. Por eso te escogí. Eres como el basalto, Aitrus, sólido hasta los tuétanos. Pero me sería de gran ayuda si, al final de cada jornada, anotases aquellas áreas en las que el Maestro Kedri pareció más interesado.

Aitrus vaciló.

–¿Puedo preguntar por qué, Maestro?

–Puedes. Pero nadie más debe conocer mi respuesta –Telanis hizo una pausa, junto las manos y las colocó bajo la barbilla–. **Dentro de un mes tendrá lugar una reunión del Consejo. Parece ser que algunos de los miembros más viejos han cambiado de opinión. Le han dado muchas vueltas a si debemos o no establecer contacto con los moradores de la superficie, y ahora algunos de ellos piensan que podría no ser tan buena idea como pareció en un principio. De hecho, incluso podrían pedirnos que abandonáramos la expedición.**

Incapaz de contenerse, Aitrus dio un puñetazo en la mesa.

–¡No pueden hacer eso!

El Maestro Telanis le sonrió con tolerancia.

–Si esa es su decisión definitiva, así será. Debemos hacer lo que ellos digan. No podemos discutir con el Consejo.

Aitrus inclinó la cabeza, reconociendo lo que decía el Maestro Telanis. El Consejo era el órgano gobernante de D'ni y su palabra era ley. La opinión de Aitrus era realmente irrelevante; lo importante era lo que decidieran los cinco Grandes Señores y los dieciocho Maestros Cofrades.

–Es por eso –prosiguió el Maestro Telanis– **por lo que es tan importante que causemos una buena impresión a nuestros invitados, Aitrus, porque representan a los Dieciocho y a los Cinco. Su informe puede resultar decisivo al alterar la decisión... ya sea en nuestro favor o en contra.**

–Entiendo. –Y de pronto entendió realmente. El Maestro Kedri no era un entrometido cualquiera, que fisgara en sus asuntos; Kedri era un enemigo potencial –o aliado– de la expedición. Todo su duro trabajo, su paciente avance en la roca podría no servir de nada si Kedri hablaba en contra de ellos.

–No estoy seguro de poder hacer esto, Maestro.

Telanis asintió.

–Lo entiendo. ¿Quieres que te releve de esta misión, Aitrus?

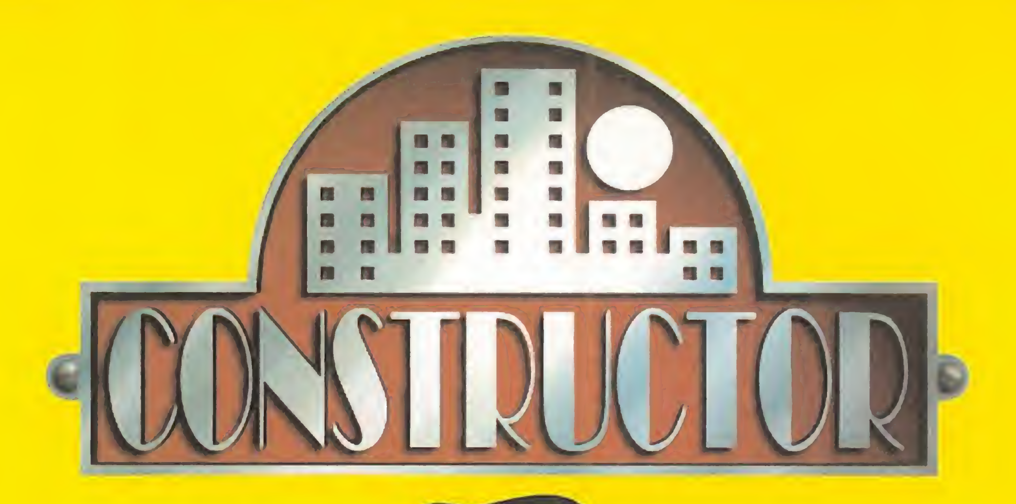
Se quedó mirando al Maestro Telanis. Era así de sencillo, ¿verdad? Y entonces lo comprendió. Era como regresar a casa. Podía regresar a casa, en cualquier momento, pero era su decisión de no hacerlo lo que le daba significado a aquel viaje. Lo mismo pasaba con esto. Podía abandonar, pero...

Aitrus inclinó la cabeza con respeto.

–Haré como desea, Maestro Cofrade.

Telanis esbozó una amplia sonrisa.

–Bien. Ahora ve a comer. Tienes un largo día por delante.

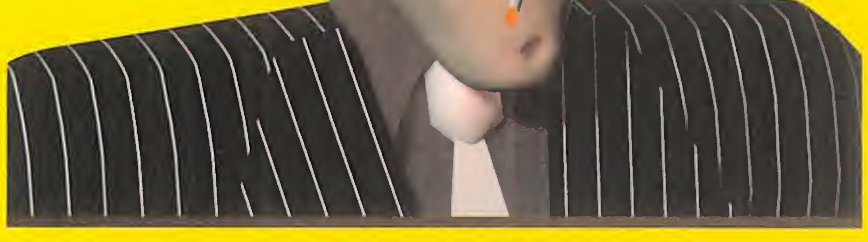


"...UN JUEGO ORIGINAL QUE SE DIFERENCIA SIN DUDA ALGUNA DE CUALQUIER OTRO TÍTULO DEL GÉNERO"
COMPUTER GAMING WORLD, OCTUBRE'97
PUNTUACIÓN: 4/5

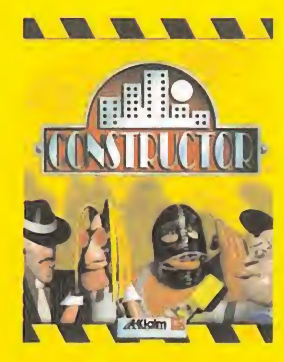
"PASIÓN POR CONSTRUIR"
PCMANÍA, OCTUBRE'97
PUNTUACIÓN: 93%

"... EL PROGRAMA QUE ROMPE TODOS LOS MOLDES"
MICROMANÍA, SEPTIEMBRE'97

JUEGO RECOMENDADO
PC TOP PLAYER, OCTUBRE'97



Este tío te llevará a lo más alto...
... o te enterrará en toneladas de cemento.

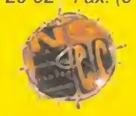


Si crees que la construcción es algo que está "tirado", debes intentarlo con Constructor. Además de vértelas con ladrillos y cemento tendrás que hacerlo con fantasmas pesados, psicópatas enloquecidos, payasos extraños y algún que otro problemita más.



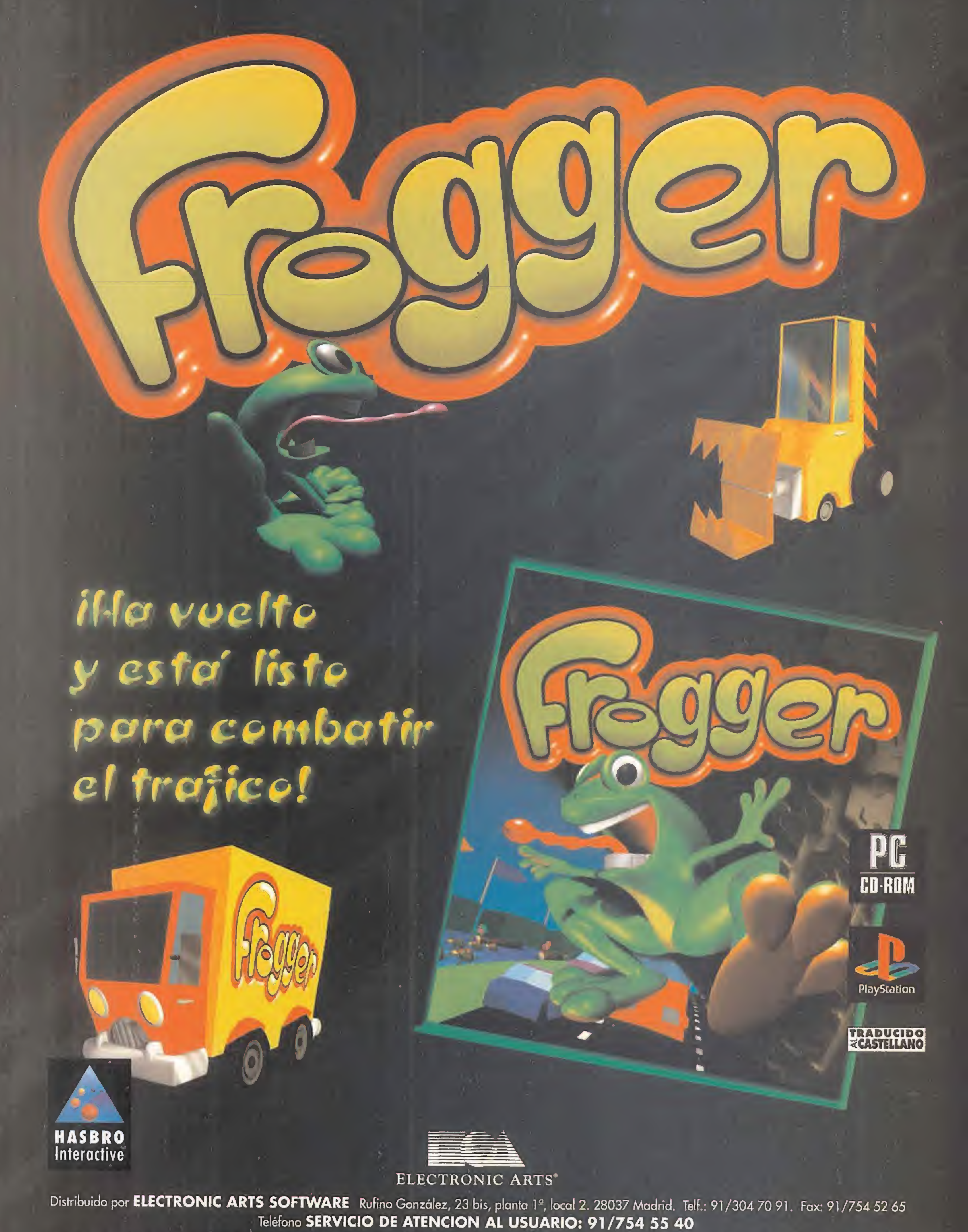


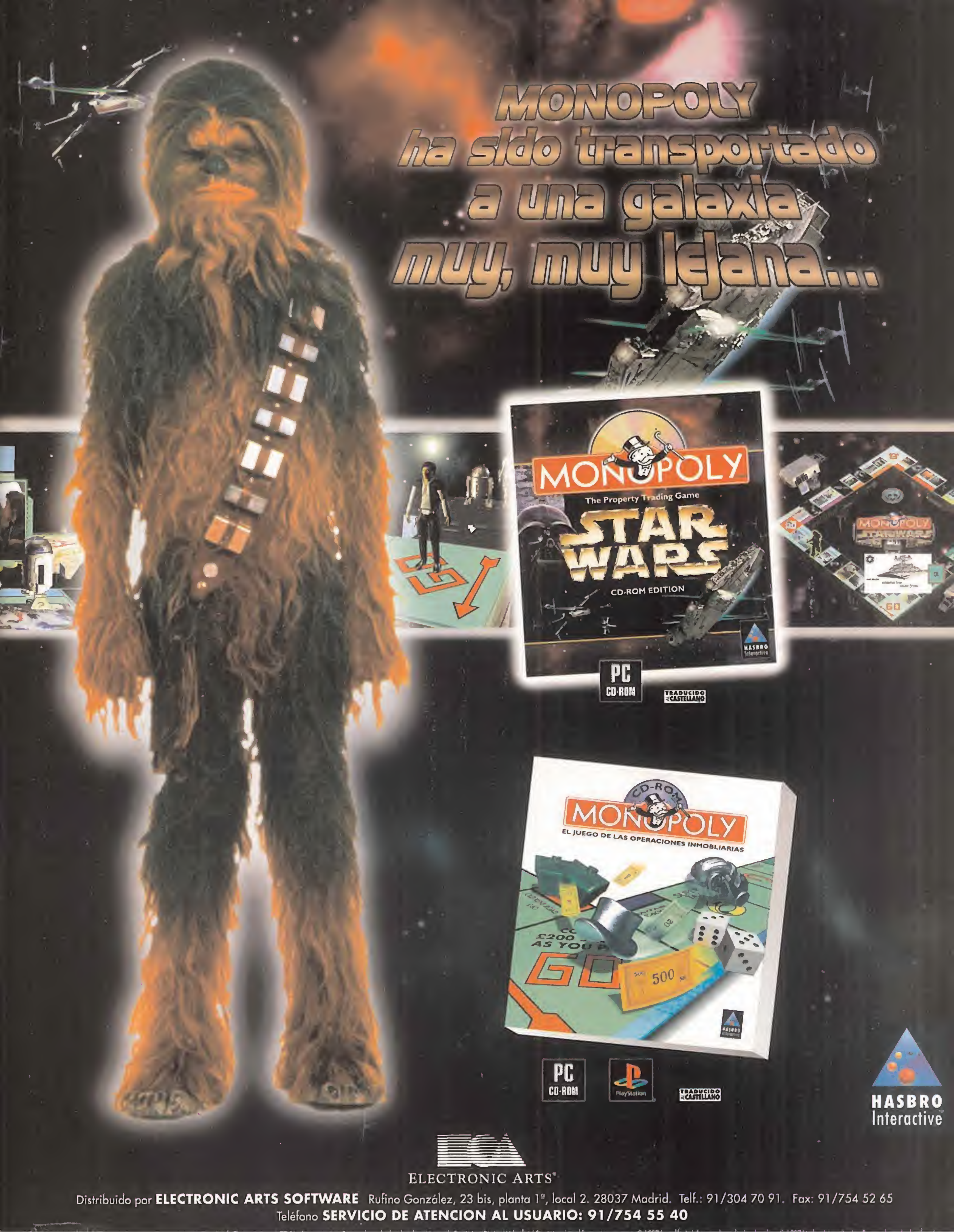
Distribuido por New Software Center Company, S.L.
Tel.: (91) 359 29 92 • Fax: (91) 359 30 60





Con la colaboración de:
MoviLine
Estés donde estés


Frogger
¡Ha vuelto y está listo para combatir el trafico!
Frogger
Frogger
PC CD-ROM
PlayStation
TRADUCIDO AL CASTELLANO
HASBRO Interactive
ELECTRONIC ARTS


MONOPOLY
ha sido transportado
a una galaxia
muy, muy lejana...
MONOPOLY
The Property Trading Game
STAR WARS
CD-ROM EDITION
HASBRO Interactive
PC CD-ROM
TRADUCIDO AL CASTELLANO
CD-ROM
MONOPOLY
EL JUEGO DE LAS OPERACIONES INMOBLIARIAS
500
PC CD-ROM
PlayStation
TRADUCIDO AL CASTELLANO
HASBRO Interactive
ELECTRONIC ARTS
Distribuido por ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Rufino González, 23 bis, planta 1º, local 2. 28037 Madrid. Telf.: 91/304 70 91. Fax: 91/754 52 65
Teléfono SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91/754 55 40

Netstorm
Por y para la red

En Internet se han librado ya miles de batallas sobre los principales juegos de estrategia. Estos, en su mayoría, han sido diseñados para un jugador, sin olvidar las opciones multiusuario. «Netstorm» es todo lo contrario; ha sido diseñado para ser jugado en red, sin olvidar algunas misiones con las que adquirir destreza.











Los ataques a islas enemigas deberán realizarse por más de un camino para así evitar desagradables sorpresas.

Sus originales conceptos obligarán a un progresivo conocimiento de sus componentes por parte de todos los jugadores

TITANIC/ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Activision, empresa sin ningún éxito precedente en este tipo de juegos, ha querido introducirse de lleno y para ello ha elegido dos juegos que pueden llegar a lo mas alto: «Dark Reign» y «Netstorm». El primero, aunque añadiendo aspectos novedosos, sigue claramente la línea marcada por «Command & Conquer», pero el segundo, el protagonista de estas líneas, se aparta en muchos aspectos de todo lo conocido hasta ahora.

La historia tiene lugar en Nimbus, un mundo mítico compuesto por islas flotantes en el que reinan unas condiciones atmosféricas extremas. Cada isla tiene como eje un templo dedicado a alguna de las tres furias: lluvia, viento y trueno. Dependiendo de cuál sea la furia elegida, así serán los modelos de construcciones –ofensivas y defensivas– que podremos construir.

ORIGINALIDAD

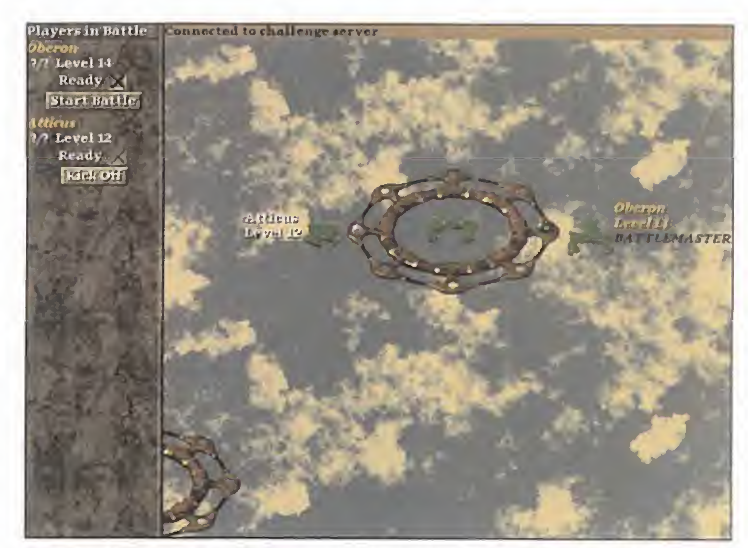
Al igual que en otros juegos del género, para poder edificar serán necesarios unos mínimos recursos económicos. Esta vez no es oro, ni dinero, sino un material llamado Storm Power que se encuentra en los géiseres. Hasta aquí las similitudes, pues el combate no se realiza con hordas de soldados y

vehículos, sino que la victoria vendrá determinada por una acertada colocación de las edificaciones. Cada una tendrá su propia misión –contención, ataque, defensa, mixta...– y un radio de acción determinado.
Otra novedad es la forma de avanzar hacia el enemigo. Al ser nuestra isla bastante limitada y tener la obligación de acercarnos a fuentes de recursos o islas enemigas, no quedará mas remedio que abrirnos camino construyendo puentes sobre el aire. Las piezas de estos puentes recuerdan a las del famoso «Tetris», por lo que llegar a un sitio determinado puede suponer un quebradero "extra" de cabeza.
Tan sólo existirán dos tipos de unidades de aspecto humanoide: El gran sacerdote –sólo uno por participante– y los golem. Los primeros serán los encargados de construir edificios importantes, y los segundos simples obreros con los que transportar recursos al templo. Por último, una vez destruida una isla enemiga, será necesario raptar a su sacerdote y sacrificarlo en un templo erigido a tal efecto. Esta acción supondrá un aumento de conocimientos y, por consiguiente, nuevas edificaciones a nuestra disposición.

ADIÓS A LA LATENCIA

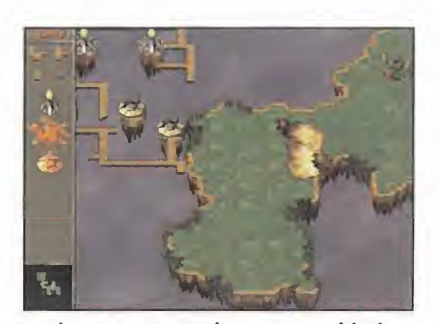
Los servidores específicos de «Netstorm» tendrán la capacidad de unir en partidas sólo a aquellos jugadores de similar experiencia. De este modo no tendremos que sufrir las habituales palizas que otros experimentados jugadores están acostumbrados a dar. Todo esto, según prometen sus creadores, sin sufrir la lógica latencia –lag– que conlleva el uso de Internet. Incluso, si debido a un fallo en la línea se cortara la comunicación, sería posible volver a conectar y el enemigo no se daría ni cuenta. Esto es debido a que no consiste en manejar muchas unidades no inteligentes, sino que consiste en colocar estratégicamente unidades semi-inteligentes. Una unidad potente mal colocada puede sucumbir en segundos frente a otra muy débil pero protegida de sus ataques.
Todos sus ingredientes tienen la calidad necesaria como para formar una receta de lo más atractiva. Su predisposición al modo multijugador, su estudiada jugabilidad, misiones de aprendizaje perfectamente estructuradas, una sorprendente originalidad y horas de diversión son promesas que pueden verse cumplidas en breve. Permaneced atentos al cielo porque «Netstorm» está al caer.

J.J.V.



Los servidores de «Netstorm» se encargarán de que cada partida esté constituida por jugadores de similar experiencia.

Está siendo creado pensando únicamente en Internet. Las misiones para un solo jugador podrán ser consideradas un avanzado entrenamiento

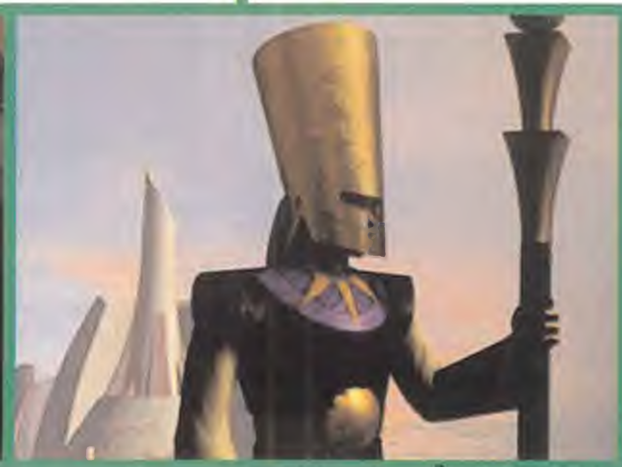


Los géiseres serán la fuente de riquezas con las que construir nuevas unidades. Su lejanía obligará, en muchos casos, a una planificación especial.

Escasa representación

La limitada presencia de humanoides será una de las notas distintivas; el gran sacerdote será la piedra angular sobre la que emprenderemos cruentas batallas. Nos permitirá construir templos, fabricas, etc. y deberá ser el principal objetivo de nuestras defensas, ya que de ser capturado los días estarían contados. La otra unidad serán los golem. Sus principales misiones serán transportar el Power Storm y apresar al sacerdote enemigo para llevarlo al altar de sacrificios.





Hexplore
Dragones y mazmorras

Uno de los más inminentes proyectos de Infogrames, «Hexplore», será un nuevo tipo de arcade que pretende mezclar la tecnología de juegos como «Syndicate Wars», con la diversión y la adicción de un juego que antaño tan buenos ratos nos hizo pasar: «Gauntlet». ¿Será esta una buena -y factible- combinación?



INFOGRAMES
En preparacion: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Allá por la mitad de la década de los ochenta, pudimos disfrutar en todos los salones recreativos de una máquina que incluía dos asombrosas novedades. La primera, doblaba el número de mandos y de jugadores simultáneos, de dos a cuatro; la segunda, creaba un nuevo estilo de arcade, frenético y plagado de laberintos, con una perspectiva cenital, en el que no existía ni un momento de descanso. Todos recordaréis las peripecias del mago, el elfo, la valkyria y el guerrero, que tenían que luchar por un lado contra el cansancio y el hambre, que se reflejaba en un continuo e imparable descenso de la cantidad de salud y, por otro, contra mil y un enemigos como fantasmas, dragones, brujos... o la mismísima muerte, a los que podíamos vencer disparando hacia ellos, o bien haciendo lo mismo a sus generadores, con lo que impedíamos que se regeneraran. Pues bien, Infogrames se ha lanzado de lleno a la creación de «Hexplore», que pretende devolver el encanto de «Gauntlet», aunque usando la tecnología más actual.





CUATRO CONTRA EL MAL

Dicha tecnología va a permitir mejoras como una rotación libre de 360º del escenario, lo que permitirá escoger la mejor perspectiva de juego que se necesite en cada momento, o la posibilidad de jugar vía red e incluso a través de Internet.

De nuevo serán cuatro los héroes disponibles, cada uno con sus habilidades específicas. El guerrero será el más poderoso, físicamente hablando, de forma que podrá hacer cosas que a los otros les será imposible, como empujar rocas, destruir muros de piedra, etc. El mago, como experto



La rotación libre de 360º del escenario será una de las novedades del juego, lo que nos permitirá escoger la mejor perspectiva en cualquier momento.







en artes sobrenaturales podrá formar objetos de la nada, como puentes que facilitarán el paso sobre precipicios. El arquero es rápido y ágil, por lo que saltará más que los demás personajes, y entrará en lugares donde sus compañeros se quedarían atascados. El ladrón, por fin, dispondrá de la técnica para encontrar y desactivar las trampas en que el resto caería sin remedio.

Aparte, cada uno dispondrá de una serie de armas específicas. El mago lanzará toda clase de hechizos; el arquero es todo un campeón con armas de largo alcance, como la ballesta con proyectiles explosivos, etc. El guerrero se especializa en el combate cuerpo a cuerpo, por lo que sus utensilios preferidos serán la espada, el hacha, la maza... etc.

UN GRAN EQUIPO

Para crear este juego se precisa la dedicación total de más de veinte profesionales, divididos en cuatro artistas gráficos 2D, tres artistas gráficos 3D, un director de arte, tres programadores, un diseñador, un jefe de proyecto, un jefe de producción, tres músicos y un grupo de animadores, lo que ofrece suficientes garantías acerca del resultado final.

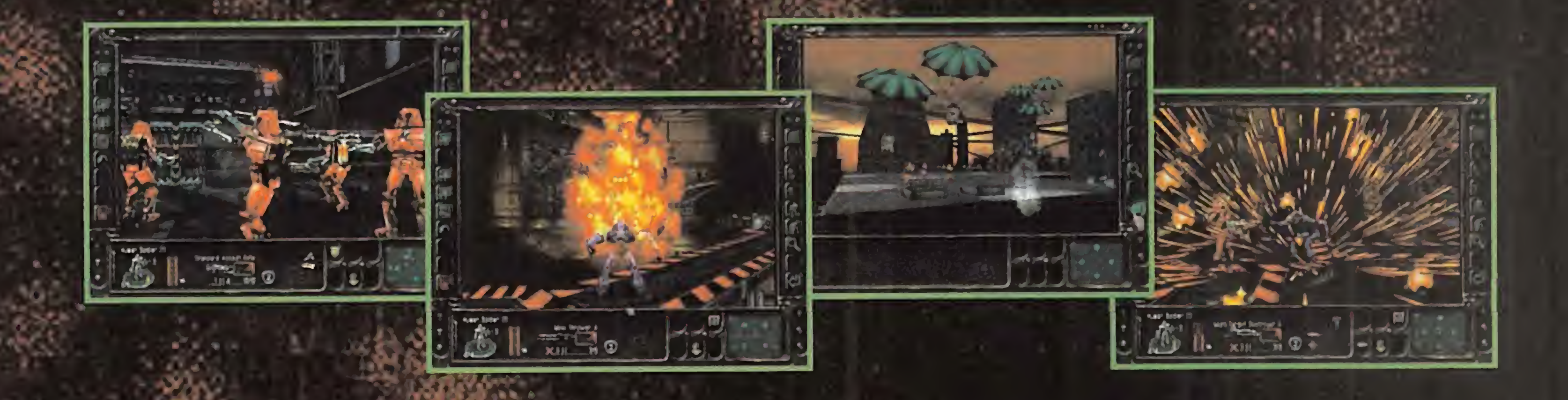
Como decíamos, «Hexplore» pretende combinar el estilo e ideas originales de varios títulos, algunos más o menos contemporáneos, como «Syndicate Wars» en su fase arcade, y quizá «Diablo», por su componente medieval y el diseño de los gráficos, sin dejar de lado otros más antiguos como, claro está, «Gauntlet», porque de hecho, se quiera o no, un juego que presenta a cuatro luchadores que pelean sin cesar en cientos de escenarios formados por laberintos, va a ser reconocido por el público como la adaptación a 1997 de éste clásico, lo que no deja de antojarse como algo fantástico, y quizá –quién sabe– excesivamente pretencioso.

C.F.M

El aspecto general de «Hexplore» pretende ser reconocido como el «Gauntlet» de finales de los 90

De nuevo, cuatro héroes se enfrentarán al mal: el mago, el guerrero, el arquero y el ladrón





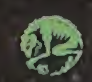
"Si se me ocurriera una palabra más superlativa que brillante, la utilizaría para hablar de Incubation"
PC Zone - 94% Classic

"Uno de los títulos más sobresalientes del género"
Micromanía

"Uno de los mejores juegos de estrategia de la historia"
Computer Games Strategy Plus

"Piensa en una mezcla de X-Com y Quake"
Game Pen

"Combina la sangre y la violencia de los juegos en primera persona con la estrategia... Es fantástico"
PC Gaming World



Resumen de características



- Crea tu escuadrón antes de saltar a la acción. Podrás elegir entre 30 tipos de soldados diferentes, 24 tipos de armas, distintas armaduras y diferentes objetos (jetpacks, botiquines, scanners...).
- Los soldados de tu escuadrón podrán ir ganando puntos de experiencia a medida que van eliminando enemigos y sobreviviendo a misiones.
- Increíble libertad de cámara que te permitirá ver la acción desde cualquier sitio que puedas imaginarte.
- Soporta MMX y 3Dfx.
- Más de 30 misiones con las que enfrentarse en la ciudad de la colonia Scay Hallwa.
- Gran variedad de oponentes alienígenas, campañas y misiones que retarán incluso al más experimentado estratega.
- Gráficos 3D en tiempo real de increíble calidad, alucinantes efectos especiales y de sonido ¡te olvidarás de que esto es sólo un juego!
- Hasta 4 jugadores pueden liderar sus escuadrones por red, Internet, en un solo PC o por E-Mail.

El futuro de los juegos de estrategia no volverá a ser el mismo

Joint Strike Fighter
Un adelanto del **futuro**

El fenómeno de los simuladores de vuelo no pasa inadvertido para nadie; unos los ven aburridos o complicados y otros se han vuelto incondicionales del género, pero lo que nadie puede dudar es el alto grado de realismo que están consiguiendo los últimos lanzamientos. «Joint Strike Fighter» intentará superar el alto listón impuesto por juegos como «iF 22 Raptor» o «EF2000», entre otros.



La calidad gráfica de escenarios y vehículos será, sin duda, uno de los puntos fuertes de «JSF»



INNERLOOP/EIDOS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR DE VUELO





El comienzo de cada misión nos sitúa cerca de un hangar con la obligación de levantar el vuelo lo antes posible.

Gracias a los simuladores de vuelo, muchos tienen la posibilidad de "controlar" aviones sólo al alcance de los mejores pilotos. En este caso esta frase va aún más lejos, ya que en el simulador que nos ocupa podremos realizar arriesgadas misiones a bordo de cazas que ni siquiera son realidad. Se trata de los más avanzados prototipos con que el Pentágono piensa renovar su actual flota. Estamos hablando del proyecto de aviación militar más largo de toda la historia y que, una vez finalizado, proporcionará servicio a la fuerza aérea norteamericana, a la armada y al cuerpo de marines. En total serán necesarias unas 3 000 unidades.

Todo empezó en Noviembre de 1996 cuando Lookheed Martin y Boeing fueron elegidos por el Pentágono para construir prototipos de sus diseños iniciales. Ahora, los usuarios de PC podrán realizar pruebas con los últimos avances en aviones "invisibles": el Boeing X-32 fighter y el Lookheed Martins X-35.

ARDUA INVESTIGACIÓN

En el más absoluto de los secretos, Innerloop y Eidos han estado investigando sobre el proyecto secreto JSF en el Pentágono. De forma paralela, han conseguido información de los dos constructores y de uno de los mayores expertos en aviación militar, Bill Sweetman. El fruto de estas investigaciones es la incorporación de, además

Trabajo de grafistas



En los simuladores los grafistas 3D juegan un papel muy importante. Contemplar la calidad de estas renderizaciones nos hace dudar sobre si se trata de un juego o de un proyecto militar real.

de los aviones mencionados, las últimas armas en construcción –Wind Corrected Munitions Dispenser (WCMD), AGM-154 Joint-Stand-Off Weapon (JSOW)...–. Todo esto nos da una idea del esfuerzo que están haciendo para que el adelanto se ajuste lo más posible a la realidad.

TERRENO DETALLADO

Uno de los aspectos donde la compañía está poniendo especial énfasis es en la calidad, y cantidad, de superficie terrestre. Esto se apreciará especialmente en los vuelos rasantes, donde otros simuladores presentaban problemas relacionados con grandes pixel y polígonos. El motor 3D se encargará de dibujar la superficie sin limitaciones de distancia; los objetos lejanos serán representados por unos pocos pixel, mientras que los cercanos lo harán por millones de polígonos renderizados con sombreado gouraud, texture-mapping y mip-mapping. Si a esto añadimos efectos de niebla, el resultado puede ser de lo más impactante. Podremos llegar a observar con gran nitidez millones de objetos entre los que destacarán cincuenta edificios distintos, lagos y carreteras.

El número de campañas, cuatro, puede no parecer muy alto a primera vista, pero cuando se observa que en cada una se incluyen entre 5 y 10 grupos de vuelo, entre 5 y 10 objetivos primarios y más de 10 secundarios, la idea inicial puede desvanecerse al momento. Antes comentábamos el gran detalle de los escenarios y la cantidad de objetos que incorporarán. La deducción obvia nos hace pensar en unos escenarios de gran extensión; incluirá 2.4 millones de millas cuadradas por campaña, lo que multiplicado por 4 nos da un total de casi 10 millones de millas cuadradas. Nos encontramos ante un simulador que promete mucho gráficamente, pero aún falta por saber la calidad de su inteligencia artificial, misiones, etc.

J.J.V.



No sólo se han incorporado aviones del siglo XXI, sino que las armas también pertenecen a los últimos proyectos.

Ha sido necesaria una gran labor de investigación sobre el proyecto JSF, tanto dentro del gobierno como en las constructoras



Enemigos de todo tipo

Los peligros no sólo vendrán de la mano de aviones enemigos. Tanques, camiones, portaaviones y helicópteros, entre otros, nos mandaran algún "regalito" de vez en cuando.









Turok. Dinosaur Hunter
Después de Nintendo

Tras su paso por Nintendo 64, Acclaim reclama nueva vida y aire fresco para uno de los juegos que más éxito ha tenido en los pasados meses para consola. «Turok. Dinosaur Hunter» es la apuesta, arriesgada pero de calidad, de una compañía que parece buscar un antes y un después del título desarrollado por Iguana, dejando un poco de lado las adaptaciones sistemáticas de películas, o los deportes típicamente yanquis, abriendo una nueva vía a la vanguardia de concepto y tecnológica.



En el apartado técnico, el juego ofrecerá gran calidad. Falta por comprobar cómo quedará la jugabilidad

Avivar la polémica

En plenas fechas navideñas –momento del lanzamiento de «Turok», salvo imprevistos– y cuando, como cada año, se reaviva la polémica sobre la violencia, alienación y otros deliciosos aspectos similares relacionados –en teoría– con los videojuegos y su nefasta influencia sobre los desprotegidos aficionados, «Turok» no es, precisamente, de aquellos títulos que destacan por su ausencia de "gore". Muy al contrario, el derroche de hemoglobina es uno de los aspectos más impactantes de un título que, pese a todo, ofrecerá, para los más recatados, una opción de cambiar el tono rojizo por uno más "correcto", en verde. ¿Fluidos zombies para acallar voces airadas?

IGUANA/ACCLAIM
En preparación: **PC CD**
ARCADE/AVENTURA

No es, sin embargo, «Turok», en su versión para compatibles, un título realmente original, pues el referente inmediato de Nintendo 64 está ahí. Pese a todo, estamos ante un título que implica un punto de inflexión en una política de sabor agridulce, que no siempre ha dado los frutos deseados en formato PC, al menos en lo que al mercado europeo se refiere.
La unión de aventura con shoot'em up en el más puro estilo «Quake» no es una idea rompedora, como resulta evidente a estas alturas. Sin embargo, hay que mirar lo que «Turok» será desde una óptica bastante más amplia que la del simple concepto de











una originalidad, mal entendido, basado exclusivamente en referencias a "esta es una idea que nunca se ha llevado antes a la práctica". Bastante limitada, aunque no por ello menos veraz en muchos casos.

Por un lado, sí es posible afirmar que representa un cambio de dirección notorio para Acclaim que, exceptuando «Alien Trilogy» -desarrollado por Probe–, no se había aventurado en el género con una apuesta como la que representa el título que ahora nos ocupa. Por otro, «Turok» vendrá a demostrar una vez más las excelencias de las -ya no tan– nuevas tecnologías 3D. Ahí es donde radica gran parte del mérito de «Turok», puesto que el riesgo real de Acclaim con este programa parte de la sencilla base de que «Turok» será un juego, única y exclusivamente disponible para usuarios con tarjetas aceleradoras que incorporen el chipset Voodoo de 3Dfx.



La animación de los muy variados personajes que aparecen en el juego está siendo otro de los aspectos más cuidados por Iguana en «Turok».

MÁS QUE UNA VERSIÓN

Aunque el caudal en ambas direcciones era, hasta el momento, bastante irregular, el proceso de adaptación de formato consola a PC, y viceversa, parece que se va estabilizando en líneas generales con la búsqueda y elección de títulos especialmente sobresalientes en distintas facetas. Pero el caso de «Turok. Dinosaur Hunter», además, se podría calificar realmente como único.











Armas y enemigos

Por supuesto, uno de los más espectaculares aspectos de «Turok» estribará en el diseño de los temidos enemigos de fin de fase, así como del diseño -y número, realmente increíble– de armas a disposición del personaje protagonista. En cierto modo se podría calificar como una oda al exceso, ya que todo tiende a la enormidad y la grandilocuencia, aunque con una contención que favorece y hace sumar puntos al conjunto. ¿Lo más impresionante visto hasta ahora en arcades 3D?











La espectacularidad y vistosidad gráfica de «Turok» encuentra algunos de sus momentos más reseñables en los efectos especiales –luces, explosiones...–.

Pese a disponer de una tecnología basada en las excelencias 3Dfx, los resultados en «Turok» no están al alcance de cualquiera

Hablamos de un juego que fue considerado como el título más importante desarrollado por un "third party" para Nintendo 64, por razones como técnica, diseño, acción, estructura, etc. Pero aquí tenemos que considerar que, pese a mantenerse una base idéntica a la contemplada en consola –hablando siempre de N64–, la versión PC incorporará numerosas mejoras técnicas a todos los niveles.

La más evidente es la referida a diseño gráfico y riqueza visual. Si bien la versión original explotaba de forma magnífica las múltiples posibilidades gráficas de N64, esta adaptación, sobre todo gracias a la potencia del hard 3D, eleva a la enésima potencia aquellas. Esto es, se establece un soporte de color de 16 bit, pero llevando el tamaño de pantalla a un mínimo de 640x480, y un máximo de 800x600. Y se mantiene el número global de polígonos en idéntica cantidad al original, tanto en personajes como decorados, aunque el simple hecho de duplicar la resolución mínima implica un proceso de datos que aumenta de forma directamente proporcional. Pero, en la práctica, no se aprecia en absoluto que tengamos un procesador de 32 bit, trabajando a velocidad endiablada y realizando una gestión gráfica extremadamente más compleja en todos los sentidos que la del título original, pues la velocidad de vídeo se mantiene, e incluso supera, los 30 fps.

En definitiva, lo que Iguana y Acclaim están preparando con «Turok» es, ni más ni menos que un ataque directo a la línea de flotación de los reyes del arcade 3D –sí, id y compañía– de un modo casi subrepticio, pero que puede resultar revolucionario, y marcar el camino para futuras producciones de otras compañías. De momento, ambas compañías ya preparan el segundo asalto para el 98, con «Shadowman», aunque en esta caso se tratará de un juego de estilo radicalmente diferente, con un componente de aventura mucho más acusado, y una base técnica completamente distinta a la de «Turok».

Pero en Acclaim están avisando, así que luego nadie se llame a sorpresa cuando comiencen a escalar puestos hasta el... ¿número uno?

F.D.L.

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA

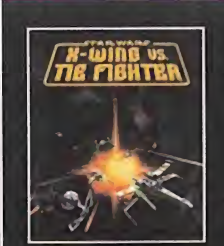
STAR WARS™ SHADOWS OF THE EMPIRE™

El juego más espectacular que existe basado en La Guerra de las Galaxias. Acompaña a Dash Rendar y pilota un Snowspeeder, una motojet, tu propio Outrider o sobrevuela los desfiladeros con tu Jetpack. Tan variado que no podrás parar hasta terminar con todo el Imperio... a tu alcance.

No podrás verla en el cine

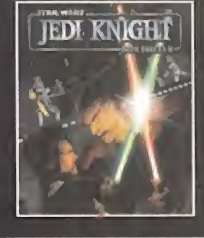
Las Sombras del Imperio

¿Sabías que un grupo de mercenarios estuvieron a punto de acabar con Luke Skywalker? ¿O que Lando Carlrissian, a bordo del Halcón Milenario, luchó con Dash Rendar para destruir la fortaleza espacial de Xizor antes de viajar a Tatooine para liberar a Han Solo? Todas estas incógnitas que explican muchos secretos de El Retorno del Jedi las podrás descubrir en tu ordenador. No olvides comprar palomitas.



X-Wing™ vs. TIE Fighter™
-Compatible 3Dfx-





Jedi Knight™: Dark Forces™ II
-Compatible 3Dfx-

ERBE

www.lucasarts.com



Web oficial de La Guerra de las Galaxias
www.starwars.com



ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

Lands Of Lore II: Guardians Of Destiny

La nueva era



Todos los territorios –muy extensos y numerosos– se recorrerán de forma subjetiva, lo que conferirá a la aventura un aspecto totalmente distinto a su antecesor.

Asumiremos el papel de Luther, el heredero de Scotia



Érase una vez, hace mucho, mucho tiempo, pero no en otro lugar, un juego que se llamaba «Lands of Lore». La gente disfrutaba de esta aventura y trataba por todos los medios de llegar a su final. Pero, poco a poco, las personas iban derrotando a la malvada Scotia y entonces caían en la cuenta de su terrible error: al haber terminado el juego, se había acabado la felicidad.

WESTWOOD STUDIOS
En preparación: **PC CD (WIN 95/DOS)**
JDR

Cuando ya todos empezaban a temer por su destino, Westwood anunció la aparición de una segunda parte, que apropiadamente atendería al nombre de «Lands of Lore II», y tendría unos gráficos alucinantes, y muchos más mundos y aventuras que recorrer.
Ante este anuncio, numerosos aventureros aceleraron sus andanzas a fin de concluir la primera aventura. Por desgracia, Westwood se retrasaba en su promesa y el juego no aparecía. Cuando ya la desesperación se adueñaba de inocentes JDRadictos, un rayo de luz se abrió en la oscuridad.

EL HEREDERO DE SCOTIA

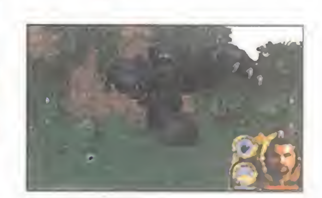
Quienes hayan jugado a «Lands of Lore» recordarán que su enemiga tiene la forma de bruja a la vieja usanza, con fea verruga en la nariz incluida –sospechamos que también tenía escoba, pero no ha podido ser confirmado–. ¿Os parecía agradable la señora? Pues si ella era así, imaginemos su hijo y heredero. Un dato, se llama Luther. Otro: en «Lands of Lore II» haremos de Luther, sí, el hijo de Scotia.
Cotilleo. Al parecer, el verdadero nombre de Scotia era Margarithe Fiston, y fue amante del rey Richard de Gladstone, y rechazada por él. Se casó con otro hombre y tuvo un hijo –Luther–. Tras aparecer el Ejército Negro y comenzar sus enfrentamientos con el Ejército Blanco de Gladstone, perdió a su marido, con lo que el odio hacia el rey la hizo integrarse en el lado oscuro, estudió magia, se cambió de nombre y llegó a lo más alto del enemigo.
Más recuerdos: su poder se hizo realmente amenazante cuando encontró la llamada NetherMask, que le permitía cambiar de forma a voluntad. Por desgracia, sin saberlo, tal búsqueda despertó a una bestia mítica, Mother Beast, que con paciencia comenzó a recuperar su maligno poder.
Como los supervivientes sabréis, Scotia fue eventualmente derrotada en su castillo de Cimmeria. En ese momento, trató de enviar la NetherMask a su hijo mediante un hechizo. La cosa no salió bien del todo y, efectivamente, Luther recibió la máscara y desde entonces puede cambiar de forma. El único problema es que no tiene ningún control sobre dichos cambios.
Y ahora resulta que tanto los buenos de Gladstone, como los malos, los sirvientes de Mother Beast, están a la greña, para encontrar precisamente al poseedor de la Nethermask. Por supuesto,





Los peligros a los que se deberá enfrentar nuestro protagonista serán muy variados y difíciles, contando con el añadido de disponer de pocos aliados.

«Lands of Lore II» tiene un gran reto a batir, dada la expectación que, todavía hoy día, levanta su antecesor



Luther no tiene ni idea de esto, ni de lo que tiene que hacer, aunque sufre cierta incomodidad por el hecho de cambiar de forma en los momentos más inapropiados.

EL MUNDO DE LANDS OF LORE II

Los peligros que deberá afrontar Luther vendrán almacenados en la nada desdeñable cantidad de 4 CD, primer dato revelador de la espectacularidad de este juego. Sólo hay que esperar que la calidad de la historia esté a la altura de la tecnológica, cosa probable dado el recién narrado extracto.

El territorio, bastante extenso por lo que parece, se recorrerá al estilo «Doom», en lugar del más cuadriculado del predecesor. Y los gráficos prometen espectacularidad, tanto en escenarios como en enemigos, de los que anticipamos gran variedad y número.

Como aspecto destacado respecto a la primera parte, tenemos que nuestro protagonista cambia de forma, pero no bajo nuestro control, sino bajo el de una maldición de la que es objeto –al menos, para él es una maldición inexplicable; nosotros ya conocemos la razón–. Las formas no humanas que asumirá son de lagarto y de bestia. Por supuesto, cada una tiene sus pros y sus contras. Algo que, en cierto modo, recuerda a un clásico de Spectrum, «Knight Lore», cuyo protagonista mutaba en los instantes más inoportunos.

Todo lo que vemos parece que va a estar a la altura de las expectativas generadas por su antecesor: gráficos, historia, enigmas... Confesamos que no podemos contener la impaciencia. Os lo contaremos próximamente... si es que los lagartos saben escribir.

F.H.G.







La maldición que perseguirá a Luther a lo largo de toda la aventura le hará cambiar de forma en los momentos más inoportunos, lo que hará aumentar la dificultad del juego.

La primera parte

De «Lands of Lore» hay poco que se pueda decir que no sepan los Maníacos del Calabozo. Por eso, estas líneas van más dirigidas a los que no lo son. «Lands of Lore» es el JDR preferido en España, según la prestigiosa Calabozolista, en la que ha figurado como número uno durante casi tres años, abandonando hace poco tal situación.

¿Sus méritos? Un juego en el que es fácil introducirse, que ofrece un reto continuo al jugador; unos gráficos muy cuidados que permiten un desarrollo rápido; una trama muy elaborada con continuos e inesperados giros argumentales. ¿Alguien da más?

Comenzando en el castillo Gladstone, se nos encargará una misión rutinaria al sur del país. A la vuelta de la infructuosa búsqueda, las cosas en la capital tomarán un cariz bastante oscuro: el rey ha sido envenenado. Aún se han de complicar más... El antídoto es desconocido, por lo que nos veremos obligados a acudir a un oráculo, el Draracle –de cuyo origen, por cierto, nos enteraremos en la segunda parte, en la que juega de nuevo un papel decisivo–. Cuando tengamos la solución, resulta que nos invadirán, destruirán el castillo y raptarán al rey. Nos dajarán solos, vaya.

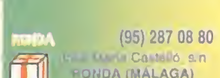
La aventura prosiguirá por frondosos bosques, apestosas ciénagas, oscuras minas y torres misteriosas. Y también contaremos con escasos aliados, que aparecerán en los lugares más insospechados. Asimismo, participaremos en reyertas locales y conoceremos un sinfín de personajes, hasta llegar a la mismísima Scotia. Con estos precedentes, sólo se pueden esperar cosas buenas de la segunda parte, que, por otro lado, tiene el reto de superar o mantenerse, al menos, en el listón fijado por la primera. Lo va a tener difícil.



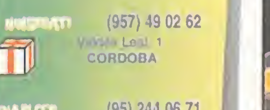
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
Teléfono (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50



http://www.divertiendas.com



RONDA (95) 287 08 80
Lola Marla Castelló, s/n
RONDA (MÁLAGA)

(95) 229 75 00
Camino de Albornoz, 6
MÁLAGA

(957) 49 02 62
Vázquez Leal, 1
CORDOBA

(95) 244 06 71
Av. Constitución s/n
ARROYO LA MIEL (MÁLAGA)

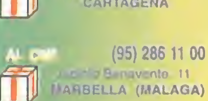
(95) 235 54 06
MALAGA

CASABLANCA (95) 229 76 97
El Cano, 156
MALAGA

SANTUTXU (94) 473 47 15
Trv. Iturriaga, 4
SANTUTXU (BILBAO)

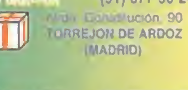


CARTAGENA (968) 12 16 78
Paseo Alfonso XIII, 68
CARTAGENA

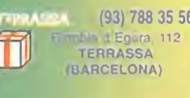


(95) 286 11 00
Jacinto Benavente, 11
MARBELLA (MALAGA)

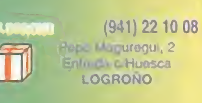
FUENGIROLA (95) 246 93 74
Juan Gómez Juanito, 7
FUENGIROLA (MALAGA)



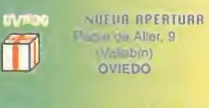
(91) 677 90 24
Avda. Constitución, 90
TORREJON DE ARDOZ
(MADRID)



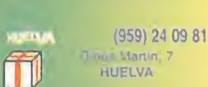
TERRASSA (93) 788 35 56
Rambla d'Egara, 112
TERRASSA
(BARCELONA)



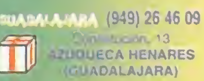
LOGROÑO (941) 22 10 08
Pepe Maguregui, 2
Enfrente c/Huesca
LOGROÑO



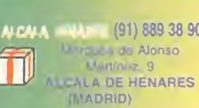
OVIEDO NUEVA APERTURA
Padre de Aller, 9
(Vallobín)
OVIEDO



HUELVA (959) 24 09 81
Ginés Martín, 7
HUELVA

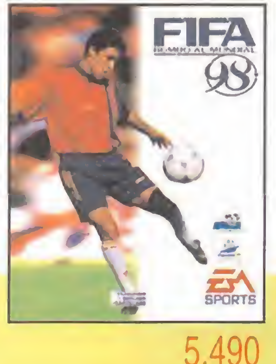


GUADALAJARA (949) 26 46 09
Constitución, 13
AZUQUECA HENARES
(GUADALAJARA)



ALCALA DE HENARES (91) 889 38 90
Marqués de Alonso Martínez, 9
ALCALA DE HENARES
(MADRID)

TIENDAS CON VENTA A DOMICILIO

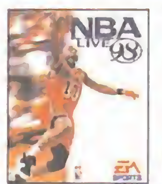










5.490	6.490	7.490	3.990	7.490
FIFA 98	MIB	RIVEN	CARMAGEDDON SPLAT PACK	TOMB RAIDER II







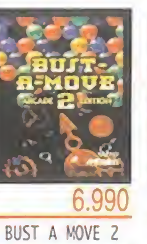


5.990	7.490	6.490	6.490	6.495	8.490	4.990	3.990
NBA LIVE 98	REALMS OF HAUNTING	NBA HANG TIME	MOTO RACER	CARMAGEDDON	MAGIC EL ENCUENTRO	MDK	SCREAMER + TOONSTRUCK







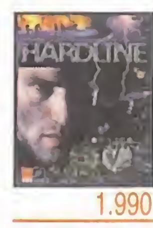




6.990	7.490	5.990	5.990	2.990	7.490	6.990	6.990	6.990
TEST DRIVE 4	LAST EXPRESS	EST. GRAF. HERCULES	LOST VIKINGS 2	AFTER MATS	SEGA RALLY SPECIAL	BROKEN SWORD 2	BUST A MOVE 2	GETTYSBURG!



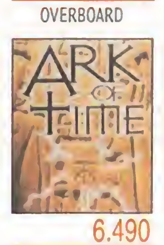
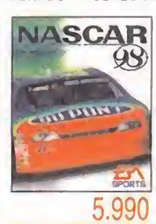


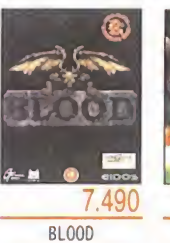
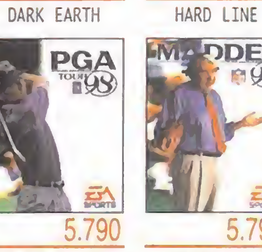



6.990	5.490	5.990	6.990	6.990	5.990	6.990	1.990	6.490
CROC	KIKO	OVERBOARD	PERFECT ASSASSIN	MONOPOLY	LIBRO 101 DALMATAS	DARK EARTH	HARD LINE	DUNGEON KEEPER

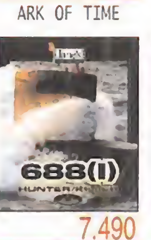


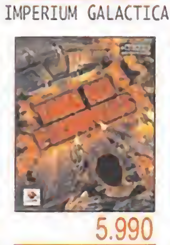
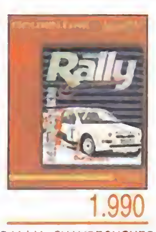



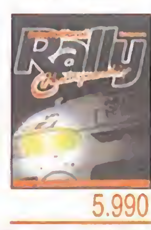
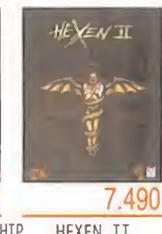





5.490	4.990	6.490	5.990	6.490	7.490	5.790	5.790	7.490
NUCLEAR STRIKE	IGNITION	ARK OF TIME	NASCAR 98	IMPERIUM GALACTICA	BLOOD	PGA TOUR 98	MADDEN 98	CONQUEST EARTH





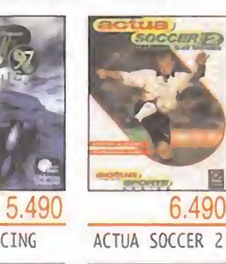
7.490	7.490	7.490	6.990	5.990	1.990	7.990	5.990	7.490
FORMULA 1	X COM APOCALIPSIS	688 HUNTERKILLER	DARK REIGN	TAKE NO PRISIONERS	RALLY CHAMPIONSHIP	BATTLEGROUND	INT. RALLY CHAMPIONSHIP	HEXEN II











7.490	6.795	1.990	2.990	6.990	7.490	7.490	5.490	6.490
HARVESTER	RED ALERT	GENDER WARS	SCREAMER 2	FROGGER	MUNDO DISCO 2	COMANCHE 3	GT RACING	ACTUA SOCCER 2











3.990	6.990	2.990	1.990	2.790	6.990	6.490	3.990	7.490
RAYMAN DESIGNER	WARLORDS III	BROKEN SWORD	C&C: WIN 95	FUTBOL PRO	WARGODS	MORTAL K. TRILOGY	WARCRAFT II EXP.	HEROES II

Precios validos salvo error tipografico. Ofertas y promociones validas hasta fin de existencias. Descuentos aplicables al precio marcado.

CONSTRUCTOR



6.490

TOTAL ANILATION



7.490

DAYTONA USA
DELUXE



7.490

WORLD WIDE SOCCER





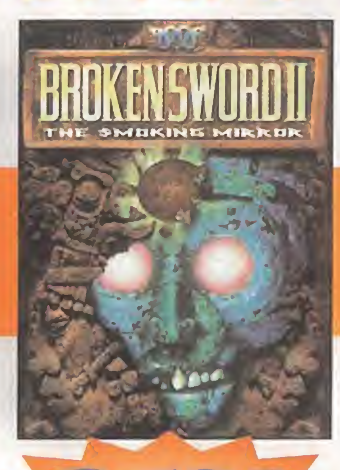
¡CON CAMISETA EXCLUSIVA DE REGALO!



QUAKE

2.990

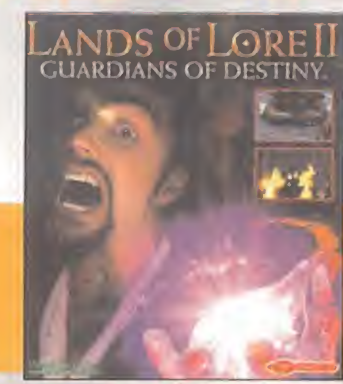
BROKEN SWORD 2





6.790

LANDS OF LORD II



7.790

BLADE RUNNER



7.790

Precios válidos salvo error tipográfico. Ofertas válidas hasta fin de existencias.



historia de los videojuegos

Nuestra particular máquina del tiempo se para este mes en el año 94. Las páginas de la historia de los videojuegos se van acercando al presente llenándonos de gráficos en 3D, películas interactivas, shareware, etc.

Preguntas:

1- ¿Qué arcade apareció en 1994 que convulsionó el mercado de juegos?
2- Dinos que dos tipos de juegos tuvieron más éxito en este año
3- Westwood Studios tuvo gran éxito con un juego de rol llamado...
4- Nintendo puso a la venta un juego con gráficos renderizados llamado...
5- Se puso de moda una nueva forma de distribución de programas para "probar antes de comprar" llamado...
6- ¿Podrías citar al menos dos títulos de películas interactivas del año 94?
7- El número 69 de Micromanía incluía un informe dedicado al cine de animación ¿sabes qué dos títulos de Disney se comentaron?
8- ¿Podrías decirnos tres juegos del cuadro de honor?
9- ¿Sabes cómo se llamó el primer software de gestión medioambiental conocido en España?

Este mes regalamos el siguiente lote de 100 juegos de Virgin entre todos aquellos que averigüeis las respuestas correctas a las preguntas que te proponemos:

"Screamer", "Tilt", "Z", "Civil War", "Sensible World of Soccer", "Lost Eden", "Seventh Guest", "Ascendency", "Navy Strike"y "Lands of Lore".





cupón de participación **"Historia de los videojuegos"**

Nombre. . . . .
Apellidos . . . .
Dirección. . . . .
Localidad . . . .
Provincia. . . . . .C. Postal. . . . .
Teléfono . . . .
Las respuestas son:
1) . . . .
2) . . . .
3) . . . .
4) . . . .
5) . . . .
6) . . . .
7) . . . .
8) . . . .
9) . . . .

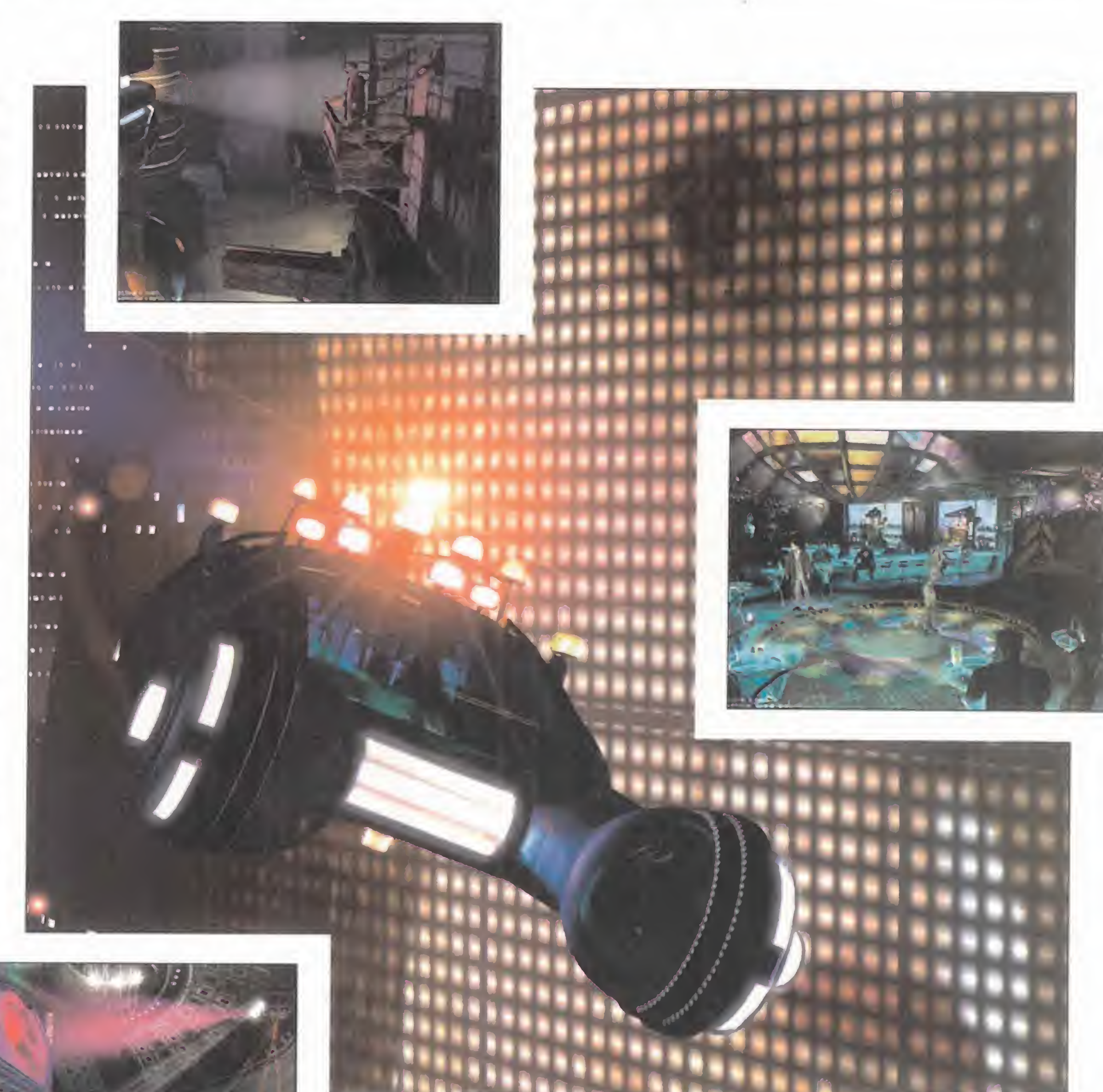
Bases del concurso "HISTORIA DEL VIDEOJUEGO"

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista MICROMANIA que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A.; Revista Micromanía; Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS DICIEMBRE".
2.- De entre todas las cartas recibidas que indiquen las diferencias correctamente, se extraerán Diez cartas, que serán ganadoras de el siguiente lote de juegos de Virgin: "Screamer", "Tilt", "Z", "Civil War", "Sensible World of Soccer", "Lost Eden", "Seventh Guest", "Ascendency", "Navy Strike"y "Lands of Lore". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de noviembre al 30 de diciembre de 1997.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de enero de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN y HOBBY PRESS.

Blade Runner

*Más alla de la **ficción***

Han tenido que pasar quince años para que una obra maestra del séptimo arte, como «Blade Runner», haya podido encontrar su camino en el mundo de los videojuegos. Sin embargo, como se suele decir, la espera va a merecer la pena. Westwood ha sido la compañía elegida para asumir la responsabilidad de otorgar al título la calidad que se merece, dato que podría ser revelador, por sí solo, de que no nos encontraremos con un juego más en el mercado. Y, a tenor de lo que se ha visto hasta el momento, se puede incluso asegurar que están a punto de dar la campanada, con un producto capaz de hacer temblar los cimientos del género.



WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN
En preparación: **PC CD**
AVENTURA/ACCIÓN

Lo primero que llama la atención de «Blade Runner» es cómo lo definen sus creadores. Juegos de acción y aventura hay muchos, cada vez más. Sin embargo, una expresión como "aventura 3D en tiempo real", ya es algo que invita a investigar la realidad de lo que se esconde tras denominación tan barroca.

Que una película como «Blade Runner» no podía, no debía, ser adaptada como un juego, sin más, es algo que no resulta sorprendente. Si la adaptación cinematográfica de la novela de Philip K. Dick ya resultó







La clave está en la imagen

La historia de «Blade Runner» no es la que se puede encontrar como argumento de un juego de forma habitual. La novela de Philip K. Dick como base de la película, y ésta como base de la acción del programa, son referentes que no se pueden dejar de lado de forma radical, al igual que toda la imaginería visual concebida por Syd Mead y plasmada por Douglas Trumbull y Ridley Scott en celuloide.
Era inevitable, por tanto, que Westwood pusiera en este apartado un énfasis especial. La prueba está en el diseño gráfico preparado no sólo para la acción del juego, sino para las múltiples secuencias cinemáticas, que pueden considerarse como una auténtica película, revisitación del homónimo de la pantalla grande, donde se han empleado las más avanzadas técnicas disponibles hoy día: vactors "3D Studio MAX", modelos 3D creados a partir de más de 700 000 polígonos, motion capture... Un despliegue de medios poco habitual, para unos resultados nada comunes.

todo un hito para la ciencia ficción, los propietarios de los derechos de la misma, The Blade Runner Partnership, no tuvieron ningún reparo en esperar más de una década para encontrar al equipo adecuado y el género preciso para que la obra encontrara su homónimo informático, al nivel de calidad esperado.

UN NUEVO GÉNERO

Afirmar que lo que Westwood está preparando es, casi, un nuevo género en el mundo del videojuego puede sonar exagerado a estas alturas. Pero de esta compañía, habida cuenta de su curriculum, no nos extrañaría nada que consiguieran algo así. "Lo que hemos hecho es plantear «Blade Runner» no como una adaptación de la película", comenta Louis Castle, productor del título, "sino como una adaptación del entorno de la película". Esto implica, en primer lugar, variaciones sustanciales sobre ciertas escenas que se pudieron ver en la pantalla grande, comenzando por la personalidad del mismo protagonista. En efecto, se descubre con «Blade Runner» que Rick Deckard no está presente como el personaje principal –aunque se tienen referencias de él en ciertos momentos de la aventura–, y que éste está encarnado por otro blade runner llamado Roy McCoy. Otros caracteres –Tyrrel, Roy Batty, etc.– sí aparecen como





referentes inmediatos de la acción, basados en los personajes del film. Pero, en todo caso, lo más importante sigue siendo la definición de "aventura en tiempo real". "No existe", continúa Castle, "ningún método de describir mediante un organigrama el desarrollo de la acción en el juego. Porque la acción en «Blade Runner» es totalmente distinta cada vez que se juega una nueva partida." ¿Cómo se puede interpretar esto? La clave está en el desarrollo del engine de IA. «Blade Runner» no será un título, según afirman en Westwood, en el que los personajes tengan definidos unos parámetros de acción específicos, sino unas pautas mínimas de comportamiento, en base a las que pueden llevar a cabo muy distintas acciones, que variarán y se verán definidas, de forma literal, en cada instante del juego. Ni siquiera el hecho, en teoría, de salvar una partida en un momento concreto, podrá considerarse una garantía para acciones posteriores puesto que el hecho de la actualización constante de los parámetros del juego hará que el cargar ese juego en una partida, pueda obtener resultados distintos a cargarlo en otra, una vez pasados cinco minutos de la acción.

IMITAR LA REALIDAD

Los diferentes personajes de «Blade Runner» –más de setenta– tienen así la libertad teórica de no aparecer jamás en los mismos lugares, o de ofrecer comportamientos muy distintos de una partida a otra. Si en un juego hablamos con un personaje, su reacción en ese momento afectará a otros que deambulan por el universo ►







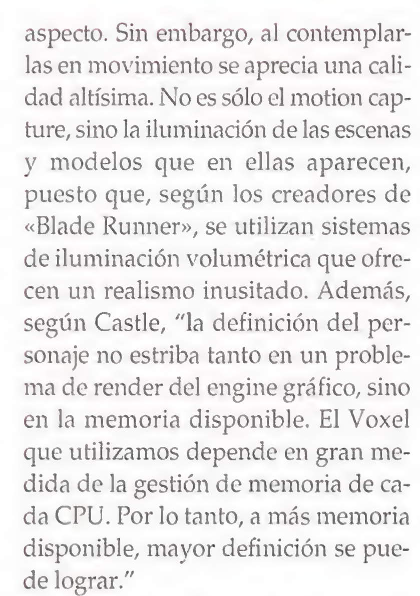


El reflejo de la realidad

Pese a que la adaptación concebida por Westwood y The Blade Runner Partnership del juego como un programa basado en el entorno de la película, y no en la película en sí, es un concepto básico de «Blade Runner», no es menos cierto que las similitudes, en ciertas ocasiones, entre juego y film son más que evidentes. Tan es así que, de hecho, en Westwood han contado con la colaboración de varios de los actores que intervinieron en la película de Ridley Scott, como Sean Young, a la que se puede contemplar junto a estas líneas, en carne y hueso, y a su "alter ego"de imagen sintética.
Escáner 3D han sido utilizados, junto al motion capture, para captar hasta el más pequeño detalle y reproducirlo posteriormente en el juego, llevando la fidelidad con el diseño original del cine, hasta las últimas consecuencias. Un trabajo que ofrecerá resultados asombrosos en un juego que será toda una joya de la programación.

virtual, pudiendo pasar una información por distintos niveles, hasta acabar influyendo en situaciones posteriores, de forma diferente en cada partida.
De hecho, no se puede decir que exista un único modo de finalizar el juego, alcanzando una victoria. Puede que nuestro protagonista acabe decidiendo que su labor es exterminar replicantes, sin más, y finalice el juego de ese modo. Puede que determinadas informaciones le convenzan de que él es un replicante más, y ayudando a los restantes Nexus consiga también finalizar el juego. O puede que en la acción intervenga de forma decisiva otro personaje, del que McCoy acabe enamorándose –algo parecido a lo que ocurre en la película–, y la finalización del juego sea diferente. "Nuestra labor no es definir una elección moral para el jugador. Debe ser él quién determine el devenir de la aventura."
Si esta complejidad de desarrollo ya puede resultar revolucionaria para una aventura, sumemos el componente visual de «Blade Runner» que, como en el film, se convierte en uno de los aspectos más cuidados e importantes del producto. Diversas técnicas se unen para hacer de «Blade Runner» uno de los programas más increíbles desde el aspecto del diseño gráfico. "Cuando dijimos a la gente de Intel", comenta Louis Castle, "que estábamos preparando un juego en 648x480 píxeles, en 65 000 colores que emulaba color real, con Z buffer de 16 bit por software y seis canales de sonido con calidad CD Audio nos dijeron, "no podéis, simplemente el bus del PC no puede soportarlo."
Esto da una idea sólo aproximada porque, el verdadero meollo se encuentra en que para el diseño de personajes Westwood ha partido de modelos prerenderizados, basados en motion capture que, en las secuencias cinemáticas, se presentan tal y como son, con más de 750 000 polígonos por personajes, y en la acción del juego son convertidos a modelos integrados por voxels. Al contemplar ciertas pantallas del juego estáticas, como las que aparecen en la revista, podrían interpretarse quizá poco definidas en este





aspecto. Sin embargo, al contemplarlas en movimiento se aprecia una calidad altísima. No es sólo el motion capture, sino la iluminación de las escenas y modelos que en ellas aparecen, puesto que, según los creadores de «Blade Runner», se utilizan sistemas de iluminación volumétrica que ofrecen un realismo inusitado. Además, según Castle, "la definición del personaje no estriba tanto en un problema de render del engine gráfico, sino en la memoria disponible. El Voxel que utilizamos depende en gran medida de la gestión de memoria de cada CPU. Por lo tanto, a más memoria disponible, mayor definición se puede lograr."
Con todo esto, y según Westwood, estamos en puertas de uno de los juegos más fascinantes que podamos imaginar. Si todo es cierto –y no hay motivos para dudarlo– «Blade Runner» se puede convertir en toda una revolución. Una revolución de la que aún queda mucho, pero mucho por contar. De momento, baste con este aperitivo.

F.D.L.


SEGA PC
pentium
Virtua Fighter 2
Calienta músculos y respira hondo. Si pretendes vencer, Virtua Fighter 2 va a obligarte a pelear hasta el agotamiento. Elige entre 10 luchadores y enfréntate a unos enemigos tan fuertes como tú y que no tendrán piedad contigo.
Gráficos alucinantes, contínuos cambios de perspectiva y más de 1.200 movimientos para memorizar harán que los combates, contra tu PC o tus amigos, sean los mejores que has vivido nunca. Porque en Virtua Fighter 2 eres tú quien pelea en 3D, tu valor y tu fuerza son los que deciden la lucha.
VIRTUA FIGHTER 2 | PARA PC
SEGA PC
No volverás a ver tu PC
de la misma manera.
SEGA the GAME is NEVER Over.
Sega, Virtua Fighter 2 son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd.

TOCA Touring Car Championship
Llegan los superturismos

CODEMASTERS
En preparación: PLAYSTATION, PC CD (WIN 95)
ARCADE

«TOCA Touring Car Championship» promete ofrecer un gran espectáculo y un nivel de detalle que maravillará a los amantes de esta especialidad

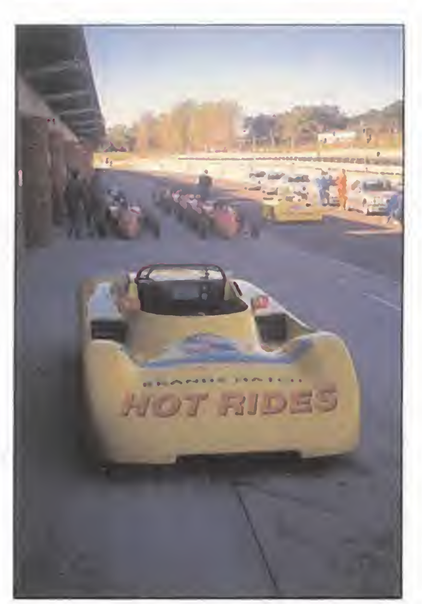


El mundo de la velocidad es una pasión muy común entre los aficionados al videojuego, y para satisfacer la continua demanda aparecen habitualmente títulos con los coches como protagonistas. Fórmula 1, karts y coches de rally son muy habituales, pero ¿y los superturismos? Codemasters ha observado este pequeño hueco y ha puesto manos a la obra para realizar uno de los juegos que prometen más espectacularidad en su género.

Pero muchos de los que lean estas líneas no tendrán muy claro el concepto de superturismos. Se trata de vehículos basados en aquellos que se venden al público, pero con mejoras en carrocería y mecánica destinadas a obtener unas prestaciones de impresión. La mayoría de los fabricantes de coches escogen uno de sus modelos e intentan la aventura en alguna o todas las competiciones que se celebran en muchos países. Algunos de los coches







Micromanía estuvo en Brands Hatch, donde pudimos pilotar varios modelos de coches de carreras, para después pasar a la presentación de «TOCA» y ver la gran similitud con la realidad que tendrá el programa de Codemasters.



Usando la cámara interior se podrá observar el movimiento de los brazos al girar y al cambiar de marcha.

que pueden manejarse son Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Honda Accord, Peugeot 406… Los circuitos, al estar basado en la competición británica, pertenecen en su totalidad aese país.

El juego cuenta con la licencia oficial del campeonato y eso posibilita el uso de todo el material necesario. Los coches serán fieles representaciones de sus homónimos reales, los circuitos han sido recreados con un detalle excepcional y las competiciones seguirán con fidelidad el mismo esquema que las reales.

Además permitirá hasta cuatro jugadores simultáneos en un mismo PC –dos en PlayStation–, posibilidad de juego en red, múltiples efectos meteorológicos y soporte de tarjetas aceleradoras. Estamos impacientes por poder disfrutar de sus opciones al completo.

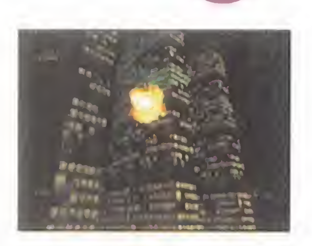
J.J.V.





G-Police
Contra el crimen, contra **todos**

La aceleración 3D será un requisito indispensable para disfrutar de «G-Police»

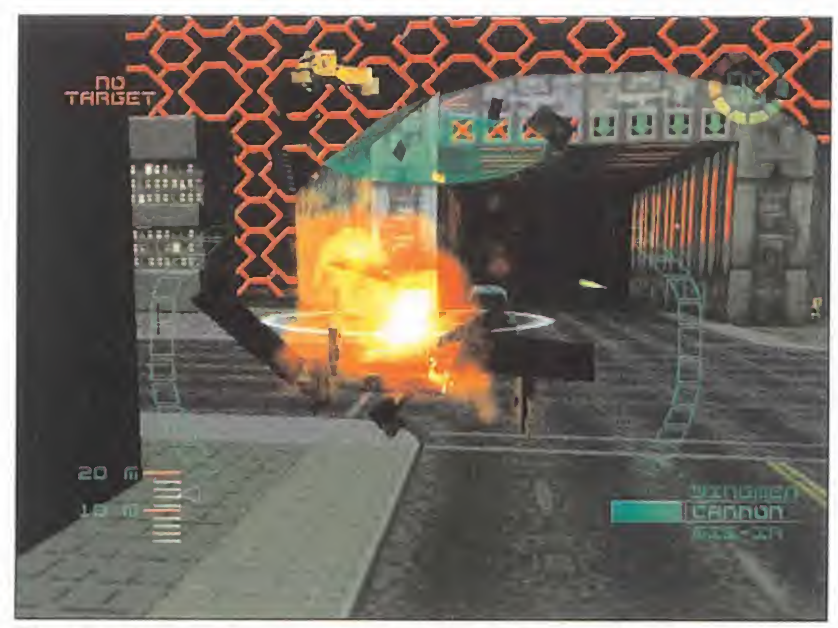






PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

La formación de las megacorporaciones, todopoderosas en el terreno comercial y político, provocó también la propagación de una nueva clase de mafia privada que trabajaba para el mejor postor realizando las misiones que eran encomendadas, a fin de perjudicar económicamente a cualquier compañía rival.
En medio, se encontraba el gobierno, antaño poderoso y ahora un simple recuerdo de lo que fue, y sin embargo, no se resigna a dejar la metrópolis en manos de un grupo de comerciantes. Ese es el motivo por el que se haya formado el cuerpo especial de asalto G-Police. Contando con un elevado presupuesto, han podido reunir un arsenal de última generación, en el que destaca la nueva versión de helicóptero de ataque. Versátil, resistente y cargado de munición y dispositivos armamentísticos, es la definitiva respuesta al crimen.



El realismo de las explosiones estará fuera de toda duda y servirá para, si cabe, aumentar más el realismo de «G-Police».

El juego nos pondrá a los mandos de un poderoso helicóptero de combate callejero, con el que tendremos que viajar a lo largo y ancho de una enorme ciudad, atravesando rascacielos, sorteando enormes pilares de sujección y esquivando el denso tráfico aéreo y terrestre, para llevar a cabo las misiones que desde la central nos vayan indicando por radio.

Psygnosis va a poner a nuestro alcance en breve el que será el ejemplo perfecto del verdadero poder tecnológico que tiene un PC, en conjunción con una tarjeta 3D.
El juego para PlayStation ya está disponible y, a pesar de ser increíble a todos los niveles, podemos asegurar, sin temor a caer en el equívoco, que la versión de PC superará a su homónima en todos los parámetros imaginables y holgadamente.
Creíamos que un género tan trillado por todas las compañías del mercado, como es el de los arcades, no podía ser mejorado por nada posterior a lo ya creado y, sin embargo, la sorpresa siempre acaba surgiendo.
Enormemente nos alegramos de que en esta ocasión la equivocación haya sido nuestra, puesto que ver que un juego como «G-Police» para PC, vaya a ser una realidad, nos beneficia a todos enormemente.

C.F.M.



Gracias a la aceleración gráfica, proporcionada por las tarjetas 3D, las texturas tendrán gran calidad.



La vista exterior será, sin duda, la más espectacular, pero la interior será mucho más práctica.

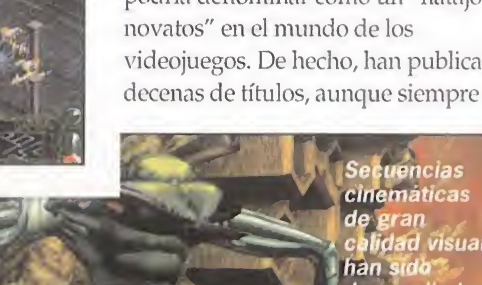

LANDS OF LORE II®
GUARDIANS OF DESTINY™
Lands of Lore es una marca registrada de Westwood Studios Inc. © 1996, 1997 Westwood Studios Inc. Todos los derechos reservados.
PC CD ROM
Westwood™ STUDIOS
Imagina un mundo de intensa belleza y peligro mortal, donde el más ligero movimiento puede desencadenar acontecimientos de proporciones cataclísmicas, milagrosas huídas o letales batallas. Contempla el resurgimiento de ciudades mágicas desde las profundidades del océano. Entra en las misteriosas cavernas de las ruinas Dracoides. Descubre espantosos altares y presencia ceremonias secretas jamás antes contempladas. Lleva a Luther en su búsqueda de la arcana magia que finalmente le libere de su oscura genealogía.
Así es el mundo de Lands of Lore: Guardians of Destiny. Ambientado en un entorno interactivo, este juego de rol/aventura en tiempo real ofrece gráficos 3D en alta resolución perfeccionados a lo largo de varios años de desarrollo.
HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.
Virgin INTERactive
VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID.
En Internet: http://www.virgin.es. TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67

X Fire
Acción **total**

El título entusiasmará a los que buscan acción, con algo más

E.A.I./SIRTECH
En preparación: **PC CD**
ARCADE/AVENTURA

Engineering Animation Inc. es una compañía radicada en Salt Lake City, quizá no demasiado conocida, aunque ese es un dato que va a variar en breve. No es, sin embargo, lo que se podría denominar como un "hatajo de novatos" en el mundo de los videojuegos. De hecho, han publicado decenas de títulos, aunque siempre con el sello de compañías punteras, quedando, hasta ahora, en un discreto segundo plano como desarrolladores. Pero es Sirtech la que va a poner remedio a esta injusta situación. Una invitación de la compañía a viajar a Utah nos sirvió para descubrir, de primera mano, todo lo que «X Fire» esconde. Un título que, a buen seguro, puede hacer más que populares a los chicos de EAI.



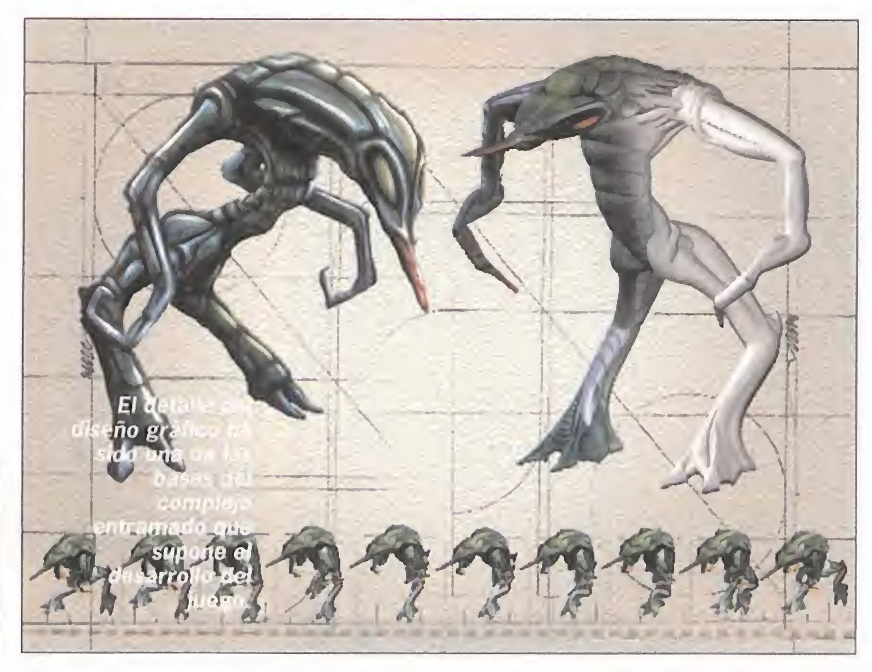
Secuencias cinemáticas de gran calidad visual han sido desarrolladas como apoyo a la acción.

Para situar rápidamente «X Fire», podría servir el compararlo a un juego –o mejor dicho, dos– que Electronic Arts/Origin puso en la calle hace algún tiempo, «Crusader».
En efecto, a primera vista «X Fire», con su perspectiva isométrica, y su desarrollo de la acción, nos remite inmediatamente al juego mencionado. Pero ahí, en esa apariencia quedan todas las similitudes.
«X Fire» combina magistralmente acción, estrategia y aventura, en un conjunto en el que la técnica ocupa, mano a mano con jugabilidad y adicción, un lugar preponderante. Dos razas en conflicto, una guerra en la que las misiones suicidas son el pan nuestro de cada día, es la base de la acción del juego. Nuestra misión, por supuesto, será en uno de estos ataques "kamikaze", ir fase tras fase aniquilando enemigos y alcanzando pequeños objetivos secundarios, hasta lograr la victoria final. Pero muchos, y muy pensados detalles hacen que «X Fire» no se convierta en el típico "mata todo lo que se mueve". La aventura y la consecución ordenada de diversos objetivos, a lo que hay que añadir una libertad de movimientos bastante elevada, convierten al juego en un conjunto atractivo a todos los niveles, y muy grato de jugar, puesto que es más que complicado el quedarse atascado.
Técnicamente, como antes comentábamos, es también un producto notable. La base de los 16 bit en el diseño gráfico es la apuesta. El resultado que se está obteniendo es una imaginería visual riquísima, donde sin ningún tipo de soporte hard extra, se encuentran efectos de luz impresionantes, transparencias, un colorido espectacular y multitud de pequeños detalles que conforman un conjunto explosivo.
Uno de los puntos fuertes de «X Fire» será el juego en red, que contempla todas las opciones imaginables, e incluso algunas muy poco habituales, y donde cada partida puede ser única e irrepetible, al considerarse un factor aleatorio muy importante en la generación de misiones y mapas.
Los aficionados a la acción se pueden preparar, pues lo que encontrarán en «X Fire» será todo un sueño.

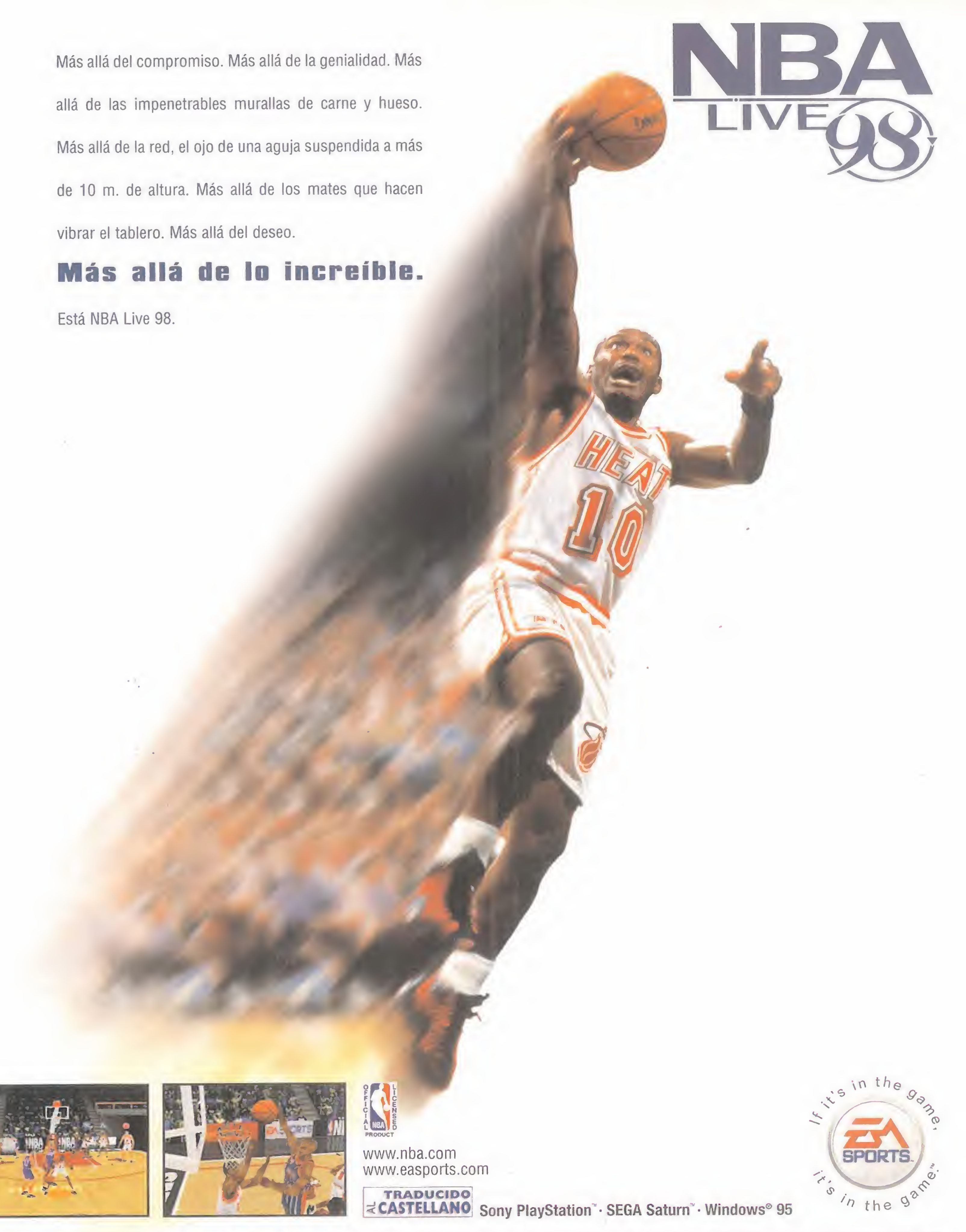
F.D.L.







El detalle del diseño gráfico ha sido una de las bases del complejo entramado que supone el desarrollo del juego.


NBA LIVE 98
Más allá del compromiso. Más allá de la genialidad. Más allá de las impenetrables murallas de carne y hueso. Más allá de la red, el ojo de una aguja suspendida a más de 10 m. de altura. Más allá de los mates que hacen vibrar el tablero. Más allá del deseo.
Más allá de lo increíble.
Está NBA Live 98.
HEAT
10
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NBA
www.nba.com
www.easports.com
TRADUCIDO AL CASTELLANO
Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95
If it's in the game, it's in the game.
EA SPORTS

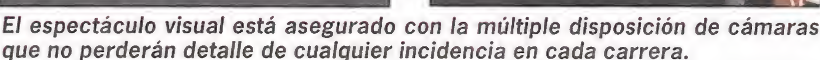
Newman Haas Racing
Vuelo rasante

PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD, PLAYSTATION ARCADE**

Con la base técnica de su «Formula 1», Psygnosis está preparando un título tan espectacular como adictivo

Aunque en Europa la Fórmula 1 impone su ley en la alta competición en el mundo del motor, en otros lugares, como Estados Unidos, proliferan diversas modalidades poco conocidas por el viejo continente. Quizás, en gran parte debido a los videojuegos, y a ciertas cadenas de televisión basadas en todo tipo de deportes espectaculares, nombres como Nascar o IndyCar son algo más familiares para todos. Pero, hasta ahora, que nosotros supiéramos, no se había hablado nada sobre el CART Racing.




El espectáculo visual está asegurado con la múltiple disposición de cámaras que no perderán detalle de cualquier incidencia en cada carrera.







Todas las características propias de las auténticas carreras de CART, como las salidas lanzadas, así como los parámetros físicos, mecánicos y otros, de los monoplazas, están reflejados en el juego.

Con monoplazas muy similares a los de F1, pero de menor potencia, y con mecánicas basadas en cuatro o cinco motores estándar, el CART Racing es una modalidad enormemente popular en los USA, que ya se ha convertido en una afición intercontinental, al ser este año el primero en el que las escuderías y pilotos han tenido que viajar a Australia y Japón, como lugares más exóticos, a disputar diversas competiciones. Y, hablando de escuderías, entre ellas encontramos la que da nombre al juego, Newman Haas –propiedad de Paul Newman–, que ha licenciado su sello a Psygnosis para la creación de un título que podría superar, incluso, a su espectacular «Formula 1».

Para conocer a fondo la base sobre la que se está trabajando, Psygnosis nos invitó a la ciudad de Los Ángeles a contemplar, en directo, una carrera de CART. Allí, y para conocer algo mejor esta especialidad, charlamos con Mark Blundell, piloto de CART –y expiloto de Fórmula 1–, que nos puso al corriente de la pasión con que los estadounidenses viven estas competiciones, y lo complejo y peligroso –incluso llego a comentar que no tenía nada que envidiar a la Fórmula 1– de la conducción de estos bólidos.

Así, y con estos cimientos, lo que Psygnosis está haciendo es trabajar sobre un engine 3D muy parecido al de su «Formula 1», aprovechando la oficialidad del producto, por lo que incluirá circuitos reales, pilotos y escuderías oficiales y, sobre el aspecto técnico, complejos niveles de IA, y una fidelidad total al comportamiento de estos monoplazas en la realidad. Física, mecánica, modos de competición, comentarios, bases de datos... Todo estará ahí, en «Newman Haas Racing», un juego con el que la compañía del búho está dispuesta a hacer que sintamos el vértigo de la velocidad, sin movernos del sillón.

F.D.L.

¡La nueva película de Disney se transforma en un juego de proporciones míticas!

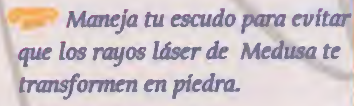




Phil te hará navegar por el traicionero camino de mutilación y peligros en lo último en retos de entrenamiento.



Haz rodar las cabezas de Hidra con el golpe de tu Poderosa Espada.



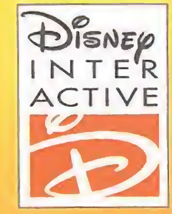
Maneja tu escudo para evitar que los rayos láser de Medusa te transformen en piedra.





Atraviesa los Pasajes del Tormento Eterno sin caer en el mortífero río Estigia.

Ocupa el puesto de **Hércules** y prepárate para luchar en tu camino a través de tres antiguos mundos, diez desafiantes escenarios y gran cantidad de monstruos mitológicos



También disponible en





Powerboat Racing
El segundo **representante**

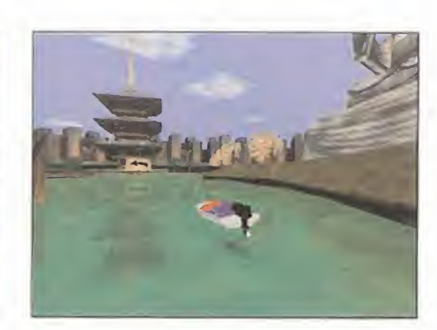
Los escenarios tendrán toda clase de detalles de alto nivel gráfico

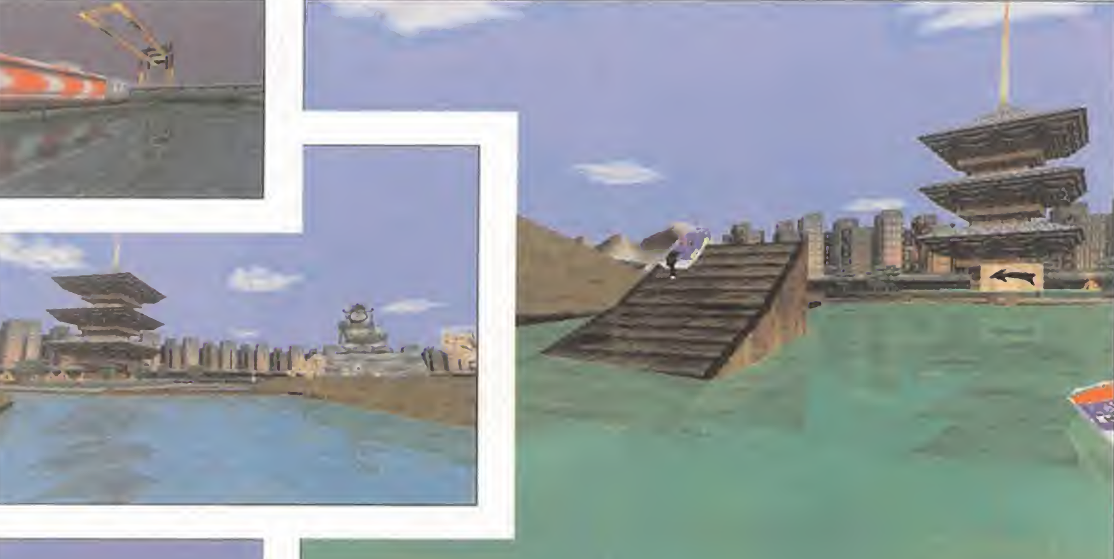
PROMETHEAN DESIGNS/ INTERPLAY
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ARCADE

Ya queda muy poco para que el género de las carreras de lanchas motoras disponga de un segundo juego para ordenador y consola. Primero fue «Rapid Racer», y el resultado ha sido del agrado de todos. Veremos qué ocurre ahora que «Powerboat Racing» está a punto de finalizarse, y encierra en sus entrañas muchas sorpresas realmente jugosas. A través de ocho circuitos acuáticos que recorrerán los diferentes parajes de Inglaterra, Nueva York, Japón e incluso la espesa jungla del Amazonas, tendremos que afrontar las diferentes pruebas de que dispondrá el juego, entre las que se encuentran el campeonato, donde tendremos que sumar puntos en todos los niveles hasta alzarnos con el primer puesto; el arcade, en el que lo único que tendrá que preocuparnos será correr como locos y cruzar la meta primer lugar; el Slalom, que pondrá a prueba nuestra habilidad pilotando; Shoot Out, una especie de modo eliminatoria, y Time trial, donde primará la velocidad.



Uno de los detalles más cuidados y espectaculares del juego es el tema referido a transparencias y reflejos sobre la superficie del agua.







Para afrontar los retos deportivos de este «Powerboat Racing», tendremos a nuestra entera disposición dos clases de lanchas, con varias modalidades dentro de cada una. Por un lado los catamaranes que son los dueños en el terreno de la velocidad y la aceleración, pero son poco manejables y si realizamos alguna acción que se salga de lo normal, perderemos el control completamente. Después estarán los monoplazas, que aunque un poco más lentos, serán los indicados para los principiantes.
El juego pondrá a disposición del afortunado poseedor de una tarjeta aceleradora 3D, una versión especial con texturas suavizadas, movimientos más fluidos y nula pixelación.
Toda la acción trepidante que antes conseguíamos con un juego de carreras, la volveremos a tener con «Powerboat Racing», aunque en esta ocasión con un telón de fondo acuático muy diferente al que estábamos acostumbrados.

C.F.M.

"A que estás esperando?"

TOMB RAIDER II™
STARRING LARA CROFT

"A Lara sólo le falta ser real para ser perfecta, a Tomb Raider II le sobra con lo que es para ser el juego perfecto"
Hobby Consolas 97%

"Tomb Raider desata pasiones por donde quiera que va".
"Lara está subida a un pedestal cada vez más alto del que sólo ella podrá bajar"
Computer Gaming World

"Llega Tomb Raider II dispuesto a satisfacer nuestra sed de aventura, de la mano de tan peculiar y atractiva arqueóloga. ¡Toda una delicia para los sentidos!"
Micromanía

"Lara Croft explotó en formato PC el año pasado...ahora es la reina indiscutible de los juegos de acción. Después de más de dos millones de copias vendidas e innumerables premios, Lara regresa..."
OK PC Gamer









EIDOS
INTERACTIVE



C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

Worms 2
¡Morid gusanos!



La mayoría de los aspectos importantes de «Worms 2» podrán ser configurados hasta el más mínimo detalle

TEAM 17/MICROPROSE
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

A lo largo de la historia del videojuego han aparecido unos cuantos títulos que, basados en una concepción de lo más simple y sin una calidad técnica especialmente sobresaliente, han sabido ganarse el favor del público por su gran diversión. A este grupo pertenecen juegos como «Tetris», «Lemmings» y, cómo no, «Worms».
Por si alguien no conoce el funcionamiento de este juego diremos que se trata de un batalla por turnos en la que cada jugador maneja un equipo de varios gusanos con el objetivo de ser el único superviviente. El desarrollo de esta segunda parte será esencialmente el mismo, pero se han añadido multitud de nuevas opciones para poder personalizarlo al máximo.
A primera vista lo que llama la atención es el cambio de "look". Los primeros en sufrir este nuevo aspecto han sido los propios gusanos, que han necesitado de un nuevo proceso de render para parecer más inocentes si cabe. Si a esto unimos unos escenarios mucho más cómicos y detallados, el resultado es inmejorable.
Sus características variarán según lo siguiente: podrán jugar hasta 18 gusanos simultáneos –repartidos en un máximo de 6 equipos–; cada equipo podrá manejar un número variable de estos, el número de niveles será casi infinito –con 10 temas de fondo–, posibilidad de jugar por red o Internet, características físicas variables –gravedad, fricción…–, resistencia de los gusanos ampliable y mucho más. Estamos seguros de que son muchos los que esperan impacientes la aparición de «Worms 2» y, a tenor de lo visto, no creemos que se vayan a ver decepcionados.

J.J.V.



Al principio de las partidas suele haber zonas densamente pobladas. El ataque aéreo no estará permitido, por defecto, hasta pasadas unas rondas.





La "bomba de plátanos" seguirá siendo tan destructiva como en la primera parte.





EL PODER
DE BLIZZARD
ESTÁ EN TUS MANOS
BEST SELLER
WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS
VERSIÓN CASTELLANA
La batalla por Azeroth continúa por tierra, mar y aire...
HASTA 8 JUGADORES
Ubi Soft
BLIZZARD
NUEVO
WARCRAFT II
BEYOND THE DARK PORTAL
EXPANSION SET
BLIZZARD
Ubi Soft
DIABLO
BLIZZARD
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
http://www.blizzard.com
UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión,1
08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Hacia una nueva era

"El futuro está en los entornos 3D. La aventura clásica no creo que vuelva como tal".
Roberta Williams. Sierra.
"La aventura gráfica clásica tiene todavía mucho que ofrecer".
Felipe Gómez. Péndulo Studios.
¿Alguien dijo que éste iba a ser un invierno apacible?

Muy a pesar de sus detractores, la influencia que «Doom» y sus derivados han ejercido en todos los géneros, va más allá de lo que cualquier otro estilo de juego ha conseguido en toda la década.

Las tarjetas aceleradoras 3D, impulsadas por las elevadas exigencias técnicas de los últimos arcades, están cambiando el punto de vista –y nunca mejor dicho–, de todos los diseñadores de juegos. Programas de estrategia, de plataformas, JDR... ya nadie escapa a la fiebre 3D. Ni siquiera, las aventuras gráficas.

Esta nueva guerra alcanzará su punto culminante en los próximos meses, cuando los pesos pesados de ambas tendencias se presenten ante el gran público. Porque, si algo debemos tener claro es que, tanto en uno como en otro bando, los programas de calidad no van a brillar, precisamente, por su ausencia. Ya puedo ver cómo os frotáis las manos...

Adelante, no os quedéis en la puerta, y pasad. El Club de la Aventura inicia aquí su asamblea mensual.

UNA MONTAÑA... DE AVENTURAS

La aparición de las primeras aventuras en 3D puras, tras un primer intento llamado «Normality» –por otra parte, un gran programa, injustamente olvidado–, ya es todo un hecho.

La compañía Sierra es la que más fuerte está apostando por ellas. Tras el "fracaso" de sus películas interactivas «Phantasmagoria» y «Gabriel Knight II», Sierra ha decidido no volver a utilizar vídeo digital en sus programas, para adentrarse en un nuevo y apasionante campo: el de las aventuras tridimensionales en tiempo real. «Gabriel Knight III» y «Quest for Glory V», son tan sólo el primer paso, con una perspectiva al estilo de «Alone in the Dark» –escenarios fijos–, que desembocará en «King's Quest VIII», más en la línea de «Tomb Raider», gracias a sus decorados visibles desde todos los ángulos. Eso sí, siempre conservando todas las virtudes de las aventuras gráficas.

La otra cara de la moneda es la compañía hispana Péndulo Studios, autora de «Igor: Objetivo Uikokahonia» y el inminente «Hollywood Monsters», un tributo a «Day of the Tentacle». Péndulo opina que las aventuras clásicas no están muertas, y así piensa demostrarlo con su próximo lanzamiento.

Finalmente, emulando las enseñanzas del mítico Rey Salomón, tenemos a LucasArts. Para contentar a todos, Lucas va a publicar este mismo mes «The Curse of Monkey Island», una aventura 2D al más puro estilo de la compañía y, «Grim Fandango» –para mediados del 98–, otra arriesgada locura del creador de «Full Throttle», con personajes tridimensionales en tercera persona.

Sea como fuere, lo cierto es que la tercera dimensión no tiene por qué aportar nada malo al género, sino más bien todo lo contrario: los escenarios planos pueden transformarse en decorados 3D mucho más reales, sin necesidad de cambiar un ápice el desarrollo del juego.

Si no sois de la misma opinión, sólo tenéis que enviarnos una carta con vuestro punto de vista, para compartirlo con todos los amigos de El Club de la Aventura.

Mientras estos prometedores títulos llegan, puedo confirmaros que «Riven», la continuación de «Myst», y «Zork Grand Inquisitor» ya se han publicado en Estados Unidos, por lo que es de esperar que su puesta a la venta en España sea inminente. Las primeras sensaciones que han provocado parecen ser muy buenas, pero ya sabéis lo impresionables que son los americanos. En cuando alguna de estas joyas caiga en mis manos, no dudaré en contaros lo que me han parecido. Vosotros, por supuesto, podéis hacer lo mismo...

CREACIONES PROPIAS

Aunque los títulos navideños son muchos y de muy variados estilos, siempre hay algún aficionado insatisfecho

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4. San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña ***«EL CLUB DE LA AVENTURA»***, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón
clubaventura.micromania@hobbypress.es





que suspira por ver publicada la aventura de sus sueños, aquella que se amolde a sus gustos como guante en mano. Para todos ellos, tal como os prometí el mes pasado, vamos a hablar de un excelente creador de aventuras gráficas en castellano. En realidad, se trata de la última versión de un viejo conocido, el «Edpack 2.0», que incorpora múltiples mejoras respecto a su antecesor. Este "parser" nos permite diseñar una aventura gráfica con la calidad y complejidad de «Indiana Jones y la Última Cruzada» o «Space Quest I», por ejemplo, sin necesidad de saber ni una palabra de programación. El interfaz es el clásico de los primeros juegos de Sierra, es decir, un cursor que, al apretar el botón derecho, se transforma en una mano, una boca o un ojo, entre otros, para coger, hablar o examinar objetos. De lo único que debemos encargarnos es de diseñar los fondos, los personajes, la música, y aprender unas sencillas órdenes destinadas a controlar la aventura, mostrar los mensajes en la pantalla, las conversaciones, etc. Dentro del apartado técnico, «Edpack 2.0» acepta gráficos en formato PCX, animaciones en formato FLI, y música con los clásicos estándares Sound-Blaster VOC y CMF. Otros datos muy interesantes son la posibilidad de crear 999 localizaciones, 200 líneas de texto por cada pantalla, miles de objetos a utilizar –30 por localidad–, alejamiento y acercamiento del personaje, zonas de sombra y luz, scroll, creación de nuestros propios tipos de letra, múltiples elecciones en las conversaciones, etc, etc.

En definitiva, una potente herramienta cuya versión shareware podéis encontrar en el CD-ROM de la revista de este mes. Además, se incluye una pequeño juego para comprobar sus posibilidades.

¡Tiembla, LucasArts!

MIRADAS INDISCRETAS

Una de vuestras secciones favoritas, a tenor de las cartas que recibimos, es "El Ojo Clínico". Aquí, como todos sabéis, ponemos al descubierto esos pequeños secretillos, curiosidades, y toques de humor, que los retorcidos programadores esconden en sus creaciones, y algunos avispados jugones se encargan de sacar a a la luz.

Por ejemplo, Raúl Cano, de Leganés, ha descubierto que en la casa del tipo que te vende la mansión en «Phantasmagoria», hay unos cuadros en la pared con las chicas de alguno de los capítulos de la saga de Larry, en forma de calendarios.

Joaquín Arjona, de Madrid, está más interesado en los aspectos artísticos y, así, se ha dado cuenta de que el cuadro que aparece en el comedor de «Maniac Mansion» es el mismo que el que reposa en el interior de la caja fuerte del castillo nazi en «Indiana Jones y la Última Cruzada». Éste es un capricho muy común entre los diseñadores de aventuras, que suelen incluir en sus nuevos títulos alguna referencia a trabajos anteriores.

Otro ejemplo de este estilo nos lo sopla Abel Oroz, de Pamplona. Abel ha jugado a la demo de «Outlaws», el arcade 3D de LucasArts, ambientado en el Oeste Americano. Entre duelo y duelo, se ha topado con una tienda de ataúdes llamada "Stan's Used Coffins". ¿Os suena? A los fans de «Monkey Island II» seguro que sí.

Una de las curiosidades más graciosas nos la remite José Ignacio Navarro, desde Granada. Nacho ha disfrutado de las delicias de «Freddy Pharkas», otra aventura del Oeste. Para sorpresa suya, en la letrina que hay junto a la torre del agua se ha encontrado, en algunas ocasiones, con el mismísimo Larry Laffer, protagonista de la saga

Las grandes compañías, como Sierra, están apostando fuerte por las aventuras 3D en tiempo real, dejando de lado las películas interactivas

La opinión de los expertos

Han pasado más de dos años desde que El Club de la Aventura comenzó su andadura. En todo este tiempo, cuatro aventuras clásicas han copado la lista del TOP 5, y aún hoy lo siguen haciendo. ¿Mantendrán sus posiciones después de los éxitos que se avecinan? Se admiten apuestas...

Las mejores del momento

The Dig
Broken Sworld
Toonstruck
Leisure Larry 7
3 Skulls of the Toltecs

Top 5

- •Monkey Island
- •Indiana Jones Atlantis
- •Monkey Island II
- •Day of the Tentacle
- •Simon the Sorcerer







de «Leisure Suit Larry», vestido con traje de vaquero y barba de dos días, mientras lee una revista algo "guarrilla".
También nos hacemos eco de los comentarios de Andrés Pérez, de Moaña (Pontevedra), que confirma lo dicho por Francisco J. Táboas, en uno de los anteriores "Ojos Clínicos". Ambos aseguran haber visto el logotipo de Televisión Española –TVE– en el laberinto de la fortaleza de LeChuck, en «Monkey Island II». ¿Alguien se anima a mandar una pantalla del lugar para mostrársela a los incrédulos?

Finalmente, os doy a conocer el e-mail que nos ha enviado Guillermo Peña, en el que jura y perjura que el monstruo que ataca a la chica en «The Dig», es exactamente el mismo que el bicho grandote de la película «Men in Black». ¿Tendrá algo que ver en ello el hecho de que Steven Spielberg sea el productor de ambos títulos?
Si también vosotros habéis descubierto algún secreto y queréis que deje de serlo, no tenéis más que remitirlo a la dirección habitual de El Club de la Aventura. El próximo Ojo Clínico os espera.

UN MOTERO EN APUROS

Nuestra reunión toca a su fin, pero no queremos despedirnos sin echar una mano a alguno de los muchos escribientes que acuden al Club en busca de socorro. Rubén González, de Torrejón de Ardoz (Madrid), está a punto de terminarse **«Full Throttle»**, pero no sabe lo que hay que hacer en la escena del camión. A pesar de su desesperada situación, Ben puede retomar el control si abres el panel delantero y, cuando Ripburger intente cerrarlo, le quitas el bastón. Después, abre la puerta del radiador, mete el bastón en el ventilador, y aprovecha el hueco para introducir a Ben en el motor, hasta aparecer en la parte trasera del camión. Para detenerlo, utiliza la palanca con el cable derecho del combustible. Lo que viene después es, posiblemente, uno de los más trepidantes finales de la historia de las aventuras. Y, hablando de finales, no nos queda más remedio que dar por concluida esta charla, en espera de las ansiadas vacaciones navideñas, que todos aprovecharemos para sumergirnos en cuantas aventuras se nos pongan por delante. ¡Que lo disfrutéis!

El Gran Tarkilmar



SI TE GUSTAN LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA, ESTÁS DE ENHORABUENA, PORQUE TE HEMOS PREPARADO ESTE MES UN CONCURSO MUY ESPECIAL. TE INVITAMOS A QUE PARTICIPES ENVIÁNDONOS EN UNA HOJA O CARTULINA CON LAS PIEZAS CORRECTAMENTE MONTADAS DE ESTA IMAGEN DE "CONSTRUCTOR".

Bases del concurso " CONSTRUCTOR"

1.-Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el puzzle de Constructor correctamente montado sobre una hoja de papel o cartulina a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO CONSTRUCTOR
2.-De entre todos los trabajos recibidos con el puzzle correctamente montado se extraerán **DIEZ**, que serán premiados con un teléfono portátil "Movivox" de Moviline, un juego "Constructor" y una caja de herramientas. Posteriormente se elegirán otros **VEINTE** premiados que recibirán cada uno un teléfono portátil "Movivox" de Moviline. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.-Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su trabajo desde el 27 de Noviembre de 1997 hasta **el 30 de diciembre de 1997.**
4.-La elección de los trabajos ganadores se realizará el **2 de enero de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Micromanía.
5.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.-Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella, para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. El participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido simplemente haciéndolo saber a Acclaim por correo certificado.
7.-Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM y HOBBY PRESS.

TODOS LOS PARTICIPANTES QUE ENVÍEN SU PUZZLE DE CONSTRUCTOR CORRECTAMENTE CONSTRUIDO, ENTRARÁN EN SORTEO DE LOS SIGUIENTES PREMIOS:



30 TELÉFONOS MÓVILES "MOVIVOX" DE MOVILINE
EL ÚNICO TELÉFONO QUE HABLA TU IDIOMA

- No hay ningún tipo de contrato, (incluye alta, terminal y 5.800 pts. de mantenimiento + tráfico)
- Lo puedes recargar cuando quieras.
- Las tarifas son las mismas que el contrato Moviline





10 JUEGOS "CONSTRUCTOR"





10 CAJAS DE HERRAMIENTAS EXCLUSIVAS "CONSTRUCTOR".





CUPON DE PARTICIPACIÓN "CONSTRUCTOR"

Rellena este cupón con tus datos y envíalo junto con tu puzzle.

NOMBRE. . . . .

APELLIDOS . . . .

DIRECCIÓN . . . .

LOCALIDAD. . . . . C. POSTAL . . . . . .

PROVINCIA . . . .

TELÉFONO. . . . . AÑO NACIMIENTO . . . .


BIENVENIDOS A
MESSIAH

UNA NUEVA ERA

Considerar a Shiny como reyes de los juegos más "extraños" y divertidos que se hayan editado en los últimos años no es descubrir nada nuevo. Cada incursión de la compañía de Dave Perry en el mercado del videojuego no es sino un soplo de aire fresco en un universo cada vez más lleno de ideas repetitivas y programas clónicos. En un mundo donde la distinción entre multitud de títulos radica únicamente en el diseño gráfico, juegos como «Earthworm Jim» o «MDK» han demostrado que no todo, ni mucho menos, está dicho. Sin embargo, ¿cómo se puede llegar a superar compendios de ideas tan absolutamente surrealistas, pero apasionantes, como ofrecen los juegos mencionados? ¿Dónde esconde Shiny su mágica fábrica de conceptos innovadores? Además, y como también ha quedado demostrado con anterioridad, cada producto de Shiny es una revolución tecnológica.

¿Qué se cuece, pues, en la factoría Shiny para los próximos meses? Nada de lo que se haya contemplado hasta el momento se le puede comparar, ni por base conceptual ni tecnológica. Ni los títulos más esperados llegan a igualar, según Dave Perry, toda la –asombrosa y majestuosa– realidad que se esconde tras una sola palabra, «Messiah».



SHINY/INTERPLAY
En preparación: PC CD
ACCIÓN/AVENTURA

El fin del mundo está a punto de llegar... dos años antes de tiempo. El infierno ha enviado un emisario a la Tierra, antes del momento señalado, para romper los siete sellos que determinan el instante en que la confrontación final entre las fuerzas del Bien y del Mal ha de llevarse a cabo. En su habitual línea de acción, los habitantes del Averno pretenden, así, inclinar la balanza a su favor, en previsión de posibles complicaciones en la contienda definitiva para el mundo.

Pero la respuesta celestial no se hace esperar. Desencadenar antes del momento preciso el Armagedón no es algo que entre en sus planes, por lo que la solución es enviar otro emisario de su bando. Algo, alguien, que sin embargo no encontrará, precisamente, facilidades para llevar a cabo su tarea de detener las acciones del espíritu diabólico. Ni más ni menos que un querubín, Bob.

¿Suena extraño? ¿Original? Tal vez... ¿excesivamente fantástico?

Bien, no es sino el punto de partida de otro de los geniales, excesivos y descomunales proyectos de Shiny Entertaiment, «Messiah». O, dicho de otro modo, el nacimiento de una nueva era en aventuras 3D.

Semejante base, es fácil de imaginar, conllevará un desarrollo de acción originalísimo, así como un número de posibilidades abiertas en cuestión de jugabilidad nada desdeñable. Y lo que así parece en teoría, se verá fielmente plasmado en la práctica.

La base de «Messiah», además de contar con un primer apoyo maestro en originalidad, encontrará su segunda piedra angular en el apartado tecnológico. Una auténtica revolución que bajo dos expresiones clave, Real Time Deformation y Real Time Tessellation, prevé ofrecer, ni más ni menos que el detalle más elevado, las animaciones más realistas y suaves, y la velocidad de vídeo más altas jamás contempladas en un PC, sin ningún tipo de hardware extra de por medio. ¿Imposible? Si Shiny está tras el proyecto, todo es posible.

Imaginemos un entorno 3D enteramente poligonal, en el que el tamaño mínimo de representación gráfica alcanza los 640x480 píxeles, en una paleta base de 16 bit. Bien, no es la única compañía que se está moviendo en esos datos. Muy cierto.

Añadamos ahora, por ejemplo, que los modelos 3D de los personajes, tal cual aparecerán en el juego, se mueven en un diseño que ronda una cifra aproximada entre los 60 000 y 130 000 polígonos cada uno –no, no nos hemos vuelto locos. La cifra es correcta–. La cosa se pone interesante, ¿no? Continuemos con la tecnología. RT Tessellation & Deformation es algo que, hasta el momento, sólo estaba al alcance de ciertas estaciones de trabajo ultra potentes. Los resultados principales que se obtienen con esta tecnología se basan en una animación hiperrealista, exageradamente suave y veloz, con un detalle increíble en texturas y perfiles y que, para redondear, realiza escalados perfectos –literalmente– de cualquier modelo 3D sobre pantalla, a una tasa mínima constante de 30 fps... ¿Estamos soñando? ¿Existe esta tecnología, de verdad? Y, lo que es más importante, ¿funciona?

Mucha gente se permite dudarlo. En Internet, ciertos miembros de id Software no han tenido ningún reparo en afirmar –literalmente– que esta información es un bulo, y la tecnología es imposible de llevar a la práctica sin aceleración hardware. Se afirma que actualmente esta tecnología sólo se está aplicando para el desarrollo de «Trinity» por John Carmack, el próximo juego de id que verá la luz a finales del 98, y que empleará exclusivamente render 3D por hardware. Pero hay pequeños detalles que matizar.

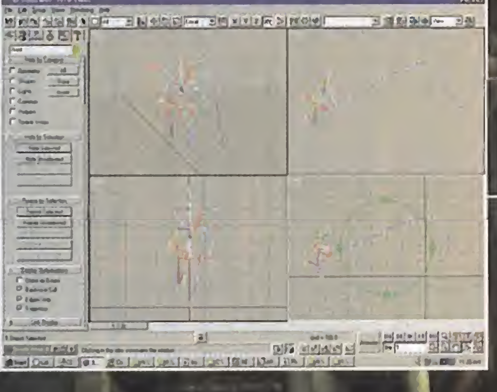
«Trinity» aparecerá a finales del 98. «Messiah» en la primavera del próximo año.

«Trinity» utilizará exclusivamente hardware. «Messiah» tiene una base software.

En id no han visto «Messiah».

Nosotros, sí.

Y todo es cierto.











LA NUEVA ERA DEL DISEÑO

Si todo lo que Shiny afirma sobre «Messiah», su realidad y su estructura, es cierto, disponiendo de un engine tan potente, y con un talento exagerado atesorado por un puñado de desarrolladores tras el proyecto, ¿por qué tomar limitaciones a la hora de afrontar el diseño del juego?
De hecho, no hay prácticamente límites. Desde los escenarios a los personajes –dejemos de lado las mareantes cifras– todo en el juego se está desarrollando íntegramente sobre la base de una herramienta tan popular como "3D Studio MAX". Animaciones incluidas. Pero hay que tener en cuenta, además, que para los personajes la tecnología utilizada permite superponer diversas estructuras (mallas) para alcanzar el máximo realismo. Así, un "esqueleto" es el primer paso, para construir una estructura "muscular" en torno suyo, y finalizar la tarea con una piel artificial, sobre la que se efectúa el mapeado de texturas definitivo. Desde el boceto en papel, hasta el diseño final, los pasos son numerosos y concienzudos, para obtener un resultado explosivo.
Asimismo, a la hora de planificar la estructura de las distintas fases y niveles de «Messiah» el proceso no encuentra ningún límite práctico. Las proyecciones típicas del diseño de cualquier edificio –alzado, planta, perfiles– no dejan ningún detalle al azar. Todo está cuidadosamente pensado y situado sobre los planos, y cada pequeño objeto diseñado individualmente para que, más tarde, la interacción de los personajes con el entorno sea total.



LA NUEVA ERA DE LA ANIMACIÓN

Al igual que ocurría en anteriores proyectos de Shiny («MDK»), la base de las detalladas animaciones de los distintos personajes en «Messiah» está en el "motion capture". Sin embargo, la diferencia con títulos precedentes es significativa.
En «MDK» la aplicación práctica de la captura de movimientos se ajustaba a una serie de cuadros que mostraban un gráfico bitmap del protagonista, lo que reducía considerablemente el trabajo del procesador. En «Messiah» desde el primer al último personaje el diseño básico se establece en modelos poligonales 3D –y no muy simples, dicho sea de paso–. Además, hay que tener en cuenta las tecnologías de escalados y generación gráfica propiamente dichas, lo que supone una demanda extra al procesador. Aún así, ¿merece la pena? Más de lo que se pueda imaginar. El realismo es, sencillamente, increíble. Los resultados son totalmente alucinantes.
Y, como anécdota, sabiendo que el protagonista de «Messiah» es un diminuto querubín, ¿a quién se podía encontrar para llevar a cabo el proceso del "motion capture", que fuera pequeño, muy pequeño? Bueno, qué mejor que un enano, ¿no? La primera vez, si no nos equivocamos, que ocurre algo así para el desarrollo de un juego.

LINEA DIRECTA CON...

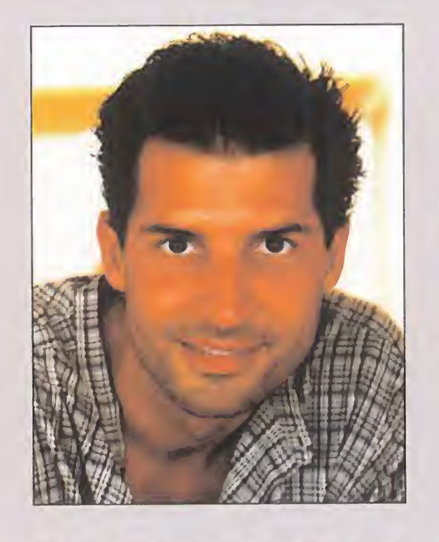
DAVE PERRY

Presidente de Shiny

MICROMANÍA: ¿Cómo surge la idea y el concepto de «Messiah»?
DAVE PERRY: *En Shiny siempre comenzamos un proyecto sentándonos alrededor de una mesa y haciendo un "brain storm". Así van surgiendo ideas, una detrás de otra, a cuál más disparatada. Al final, cogemos las más atractivas y las juntamos, dándoles forma y coherencia. La idea para Bob, el protagonista, surgió de la actual falta de originalidad actual que el mercado ofrece en el diseño de personajes. Y, debes admitirlo, es realmente único.*

MM.: La siguiente cuestión es inevitable, ¿cómo funciona la nueva tecnología que se usa en «Messiah»?
D.P.: *«Messiah» será el primer juego en el mundo en utilizar las posibilidades de "Real Time Tessellation & Deformation", antes únicamente posibles en estaciones de trabajo de alto rendimiento. La deformación en tiempo real nos permite crear personajes con características físicas reales y propias de un ser humano. Cada modelo posee una estructura ósea, muscular y una piel que rodea a ambas, como parte final. Las ropas se "ajustan" de este modo al personaje de una manera realista, e incluso se puede apreciar cómo respiran. "Tessellation" ha sido el "Santo Grial" de las 3D durante cinco años para sistemas domésticos. Lo que permite al ordenador es escalar modelos desde los 80 hasta los 8.000 polígonos, y gestionar cualquier número intermedio de estos, sin pérdida de velocidad, el gran problema de los juegos en 3D, desde «Ultima Underworld» hasta «Quake». De este modo, no sólo se ofrece la animación más suave, veloz y el detalle más elevado visto en cualquier modelo 3D en un juego, sino que multiplica, como mínimo, por diez el factor numérico más alto conseguido hasta la fecha.*
Pero hay un dato aún más importante. Se trata de una tecnología "ajustable". Es decir, a medida que los usuarios aumenten el potencial de su ordenador con el nuevo Intel AGP, los nuevos Pentium 2 o el inminente Highlander 3D, «Messiah» se acoplará automáticamente al hard disponible, sobrepasando niveles de detalle inimaginables. Si tienes, por ejemplo, un P 300 y cargas el juego, se podrán ver polígonos que aquí, en Shiny, ni siquiera hemos podido contemplar con nuestros equipos más potentes.

MM.: Pero, ¿no hay incidencia real en la velocidad de juego? ¿Y en la jugabilidad?
D.P.: *El engine es extremadamente inteligente. Constantemente está comprobando el trabajo del procesador y si éste se encuentra sobrecargado, o no. Si existe posibilidad de generar más polígonos de los inicialmente previstos, lo hace, siempre moviéndose en una tasa*



«Messiah» es el Santo Grial de la tecnología 3D...

mínima y constante de 30 fps. Las animaciones siempre son fluidas y nunca se producen efectos de pixelización.
La acción en «Messiah» nunca bajará, en cualquier instante, de los 30 fps, sin importar el equipo que se esté usando, ni si se aplica o no aceleración por hardware. En cualquier caso, si se dispone de esta tecnología, el juego aumenta automáticamente el número de polígonos por frame, no la tasa de frames por segundo. La iluminación, además, es volumétrica, lo que añade trabajo de proceso pero aumenta el realismo. Así, es posible esconderse en zonas en sombras, la intensidad de la luz varía en la distancia y afecta a todo el modelo del personaje u objeto, etc. Es posible, por ejemplo, esconderse en la penumbra, esperar a que un enemigo pase frente a un foco de luz, lo que le puede cegar temporalmente, y aprovechar ese momento para caer sobre él. Todo lo que implica tecnología acaba afectando a la jugabilidad en sí.

MM.: En cualquier caso, se ofrecerá como algo seguro la opción de aceleración por hardware.
D.P.: *Sí, claro está. En estos momentos Power VR es una tecnología muy notable, 3Dfx ya tiene Voodoo 2 en camino, etc. Y puesto que «Messiah» posee una estructura tecnológica de ajuste automático a cualquier hard, usará instantáneamente todo aquello de que se disponga.*

MM.: ¿A qué nivel de interacción se llegará en «Messiah»?
D.P.: *Todo el entorno del juego es susceptible de interacción. Lo que estamos creando es un mundo lo más realista posible, y esto implica interacción a altos niveles. Todo, además, en el juego muestra movimiento, vida... Puedes usar videoteléfonos situados en las paredes, usar cualquier objeto que encuentres, o lanzarlo, entrar en vehículos, manejarlos, disparar a una botella o bebértela... Todo en un ambiente algo extraño, oscuro y futurista.*

MM.: En el apartado de la banda sonora, estáis trabajando con Fear Factory. ¿Están preparando material especial para el juego, o simplemente usaréis sus composiciones actuales como audio de forma genérica?
D.P.: *Los componentes de Fear Factory son amigos de Michael Persson, el programador, y están trabajando codo con codo con él en composiciones exclusivas para el juego. Cada nivel, cada escena, dispondrá de un tema creado específicamente para ese instante.*
Además, Bob, nuestro querubín, aparecerá en el próximo vídeo que están a punto de estrenar en la MTV.

LA NUEVA GENERACIÓN DE PROGRAMADORES



El nombre del equipo de desarrollo de «Messiah» es Ego. ¿Os suenan? Tranquilos, realmente nadie, hasta ahora, conocía a este equipo.
Sus integrantes, cada uno por separado, trabajaron en diversos proyectos antes que en «Messiah». Pero sólo al reunirlos en Shiny, ha sido posible afrontar un desarrollo como el de «Messiah». Parece mentira que, con sólo un grupo principal de cinco integrantes, una joya de la programación como «Messiah» vaya a ser posible. Pero así es.
De arriba a abajo, y de izquierda a derecha, según la imagen, estos son los componentes de Ego:

Michael Damien. Es el diseñador principal de los niveles y ha participado también en el diseño de personajes. Realmente, es quién ha ideado el diseño de «Messiah» en toda su extensión.

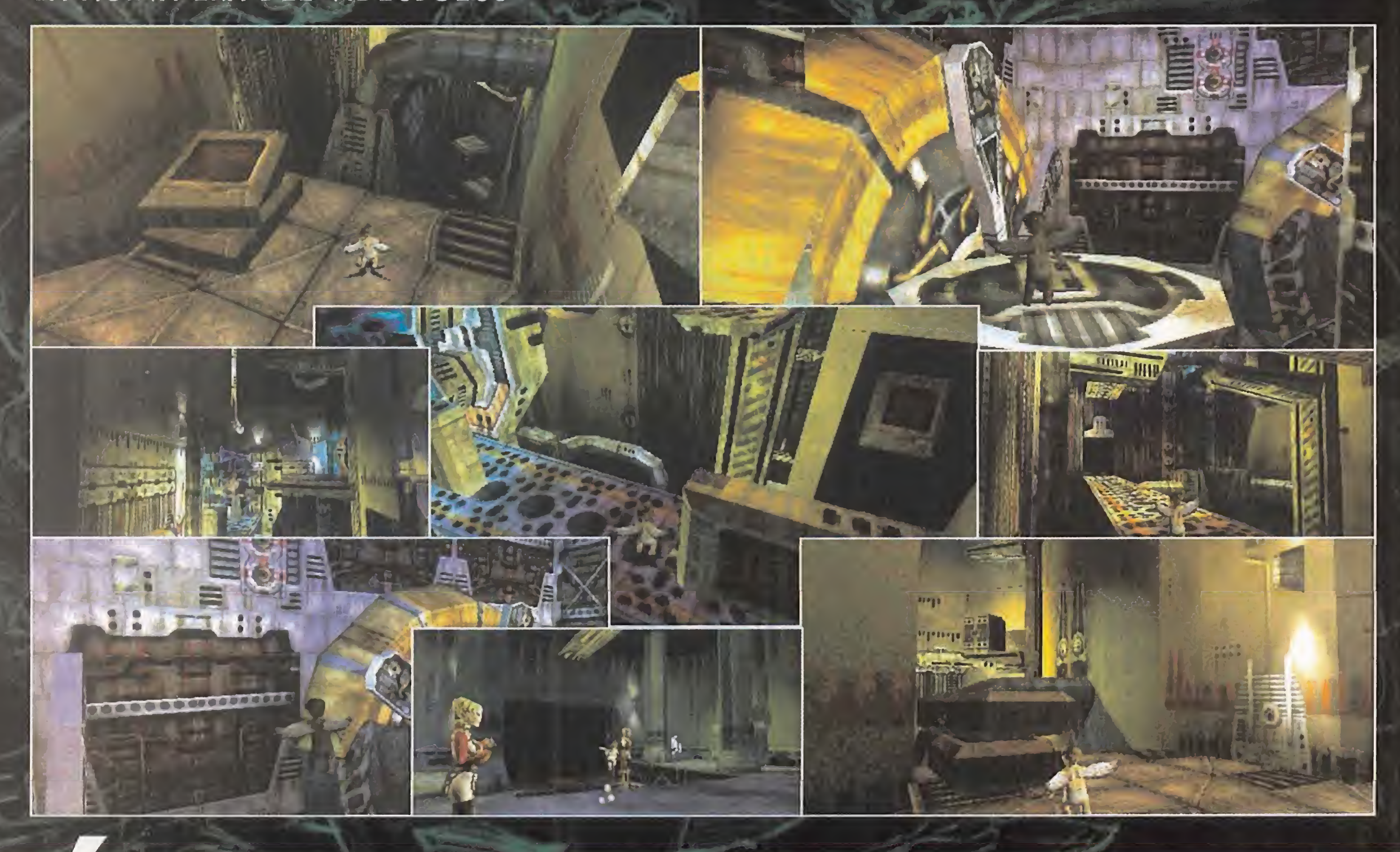
Darran Hulburt. Es el diseñador principal de todos los personajes del juego, y el encargado de todo el proceso de modelado 3D, desde los bocetos hasta el resultado final.

Gabriel Rountree. Animador principal. Coordinador de motion capture y de que todos los ajustes finales de personajes y niveles queden perfectos. Además interviene en tareas secundarias, como casi todos los miembros de Ego, como diseño base de niveles y personajes.

Chris Felts. Sus trabajos abarcan desde el diseño de texturas hasta el "script" de personajes y niveles, además de supervisar la calidad gráfica y visual, de forma global, del juego.

Michael "Saxs" Persson. El programador principal –y único– de «Messiah». Lleva programando desde los doce años en diversas plataformas –pasando, claro está, por Spectrum y Amiga–. Antes de formar parte de Ego y Shiny trabajó en equipos como Crionics y Scavenger –¿os suena?–. Después de lo que sabemos del juego, ¿qué más se puede decir?

LA NUEVA ERA DEL VIDEOJUEGO



Ésta es la demostración práctica –sólo parte– de lo que «Messiah» es, en gran medida. Personajes que, en un equipo medio, varían en su composición 3D desde los 80 polígonos –generación gráfica cuando el modelo está situado en la posición del horizonte– hasta los 8 000 –cuando el modelo se sitúa en primer plano–. Y, por supuesto, todos los pasos intermedios, sin pérdida real de calidad gráfica, gracias al engine del juego.

Personajes que, además, dado su diseño y estructura poligonal en "capas", ofrecen detalles como el respirar, y contemplar cómo su caja torácica sube y baja, o sus ropas ajustan sus pliegues a los movimientos específicos.

Pero esto sólo afecta –en parte, repetimos– a lo referido a aspectos técnicos. Cuando pasamos a hablar de jugabilidad... Bien, entonces es cuando se pone el dedo en la llaga. «Messiah» será, sencillamente, asombroso.

Relatemos sólo varias pequeñas posibilidades, como ejemplo del conjunto.

El protagonista es un pequeño querubín, enfrentado a enormes y agresivos personajes. Nuestro diminuto Bob no posee armas, a diferencia de sus rivales. Apenas tiene fuerza física, pero posee una gran agilidad y velocidad... ¿Cuál es la clave del asunto, entonces? Bien, Bob posee una cualidad... "especial". Es capaz de poseer cualquier entidad viva que se cruce en su camino –bueno, es un espíritu, ¿no?–. Así, nos encontramos con situaciones en las que al entrar en el cuerpo de un personaje que base su actividad en la fuerza bruta o el uso de armas, Bob aprovechará todo eso en beneficio propio y en perjuicio del resto de enemigos que se encuentren en pantalla.

Pero existen acciones incluso más sutiles. Imaginemos, por ejemplo, los momentos en que voluptuosas muchachas que se dedican al oficio más viejo del mundo, ejem..., y que también están en contra de Bob, se pasean por la escena. Si tenemos en cuenta que muchos enemigos son del sexo masculino, la solución parece estar clara. Bob entra en el cuerpo de la chica, se contonea sensualmente delante de una fila de "machitos" que empiezan a babear sin poder evitarlo, y una vez atontados convientemente, una buena ráfaga de disparos nos quita problemas y obstáculos de delante.

Sencillo, ¿no?

En definitiva, un exceso de originalidad, calidad y jugabilidad en el que, si nada se tuerce, nos ofrecerá uno de los mejores títulos que podremos disfrutar en mucho, mucho tiempo. Pero, eso sí, habrá que esperar unos meses hasta que llegue.

Brøderbund

1914

El mundo está a las puertas de una guerra. Suba a este tren y escriba su propio destino... puede que éste sea su último viaje.

UNA PISTA EN CADA VAGÓN.
UN EXTRAÑO EN CADA ASIENTO.
UN PELIGRO EN CADA ESTACIÓN.

THE LAST EXPRESS™

Una aventura gráfica de Jordan Mechner



TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

CD-ROM

WINDOWS 95
DOS

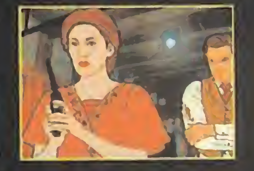




Sofisticados escenarios 3D altamente detallados e históricamente veraces



Secuencias de acción trepidantes. Más de 30 personajes principales



Más de 40 horas de juego en 3 CDs traducidos y doblados al castellano por actores profesionales



Cada juego es distinto. Aventura con múltiples desenla

Edita y distribuye



www.lastexpress.com



ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid
Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

FIFA 98
Rumbo al Mundial
Todo el FÚTBOL en casa

Contar las novedades de la cuarta cosecha de «FIFA», en teoría, es fácil; se cogen "Virtual Stadium" y "Motion Capture" y se mejoran, de modo que se multiplique su potencia para irse adecuando año a año al hardware de última generación. Un sistema de trabajo de lo más lógico. Pero describir los resultados, eso es otro cantar.

RECOMENDADO MICROMANÍA

E.A. SPORTS
Disponible: **SATURN, PLAYSTATION, PC CD (WIN 95), N64**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
DEPORTIVO

Van cuatro y no aprendemos. ¿Cómo se las ingenian en E.A. Sports para sorprendernos todos los años? Hace un año fueron las animaciones, y este año vuelven con lo mismo, pero con refuerzos como la 3Dfx y una base de datos inmensa. La razón de haber aumentado la importancia de este último elemento con respecto a versiones anteriores se expresa claramente en el título; camino de la Copa del Mundo 98. La licencia exclusiva por parte de la FIFA como juego oficial del evento ha permitido incluir a 172 selecciones mundiales. Y lo que es mejor, también están presentes las ligas más importantes con la relación de clubes al completo. Entre ellas, claro está, la liga española con las plantillas de la presente temporada –incluido Rivaldo en el Barça–.

MOTION CAPTURE AL CUADRADO

Para afrontar el reto de superar las portentosas animaciones de «FIFA 97», el monumental equipo de programación –más de 600 personas– ha optado por un sistema tan simple como infalible: más de todo. Para empezar, se ha incrementado el plantel de futbolistas que se han prestado a realizar los movimientos a registrar por el motion capture. Porteros, defensas, centrocampistas y delanteros profesionales han mostrado sus filigranas y poses más estilizadas para que tuviéramos una parte de su juego en nuestro ordenador. La siguiente cifra aumentada ha sido la correspondiente a los fotogramas por segundo que hay en cada secuencia de movimiento. En los disparos, en los pases, control con el pecho, cabezazos y paradas del portero hay más de 30 fps que gracias al ya conocido pero muy mejorado "motion blending" se entrelazan sin saltos, con un dinamismo y suavidad sin precedentes en el mundo de la animación por ordenador.

Por último, el número de acciones se ha multiplicado por dos, ofreciendo nuevas entradas al balón, control de espaldas a portería, cabezazos en plancha, mediavuelta de tacón, paredes, etc. Y no olvidemos las zancadillas, caídas, las elocuentes protestas al árbitro o la amarga desesperación de los porteros tras encajar un gol. Todas las jugadas rebosan toque "brasileiro", pero con el estilo de Laudrup y una elasticidad en la ejecución que proporciona un realismo indescriptible. En resumen, un regalo

Las opciones multijugador contemplan hasta 8 jugadores por modem compartiendo dos PC, y 20 jugadores en red con un máximo de ocho ordenadores conectados

FUTBOLISTAS A ESCALA

Los modelos poligonales de los futbolistas están a la altura de las animaciones. El fantástico tratamiento de las texturas hace desaparecer todos los vestigios típicos de los polígonos y nos encontramos con una musculatura increíblemente humana. Al habitual movimiento de las piernas articulando las rodillas, se unen ahora el giro del cuello en los remates o despejes de cabeza y la flexión del tobillo en los toques de balón. En la versión para 3Dfx –a la que corresponden las imágenes– se acrecienta aún más esta sensación por la mayor definición en texturas y sombreados. Los pliegues en las telas de camisetas y pantalones refuerzan aún más la naturalidad de los jugadores. «FIFA 98» todavía no ha llegado al nivel de la serie «NHL» o «NBA Live» de insertar las caras digitalizadas de los jugadores, pero sí se aprecia una mayor variedad de modelos físicos cuyos rasgos se aplican a los jugadores más famosos. Así, encontramos grandes parecidos en Roberto Carlos, Seedorf o Rivaldo, por poner algunos ejemplos.





El amplio conjunto de animaciones son el mayor compendio de arte futbolístico interpretado por la informática



La IA vuelve a ser uno de los pilares de «FIFA 98». La lógica se aplica en el comportamiento de los jugadores controlados por el ordenador. Hay estadísticas de más de 4.500 futbolistas, con sus características de velocidad, regate, fuerza, remate, etc. Gracias a este complejo tratamiento, los estilos de juego de todos los jugadores de «FIFA 98» se acercan mucho a los de la vida real.









Para poner al día a nuestro equipo podemos recurrir a los fichajes. Además, podremos editar las plantillas, cambiar los colores de los dos equipamientos deportivos y elegir un estadio.







para la vista de todo amante del fútbol, que casi se disfruta más viendo un partido entre equipos controlados por el ordenador que jugando.

CONTROL ESQUEMÁTICO

Ahora llega el momento de la eterna discusión en la serie «FIFA» de la que tampoco se libra esta nueva versión. Todos los aspectos técnicos son lo más avanzado del género y generan un realismo impresionante, pero el refinamiento de las animaciones vuelve a provocar que el sistema de control sea demasiado lento y automatizado, lo que resta algunos puntos a la jugabilidad. Cuando le pasamos el balón a un jugador, tardamos en hacernos con la posesión de su control y los primeros movimientos son mecanizados. Lo malo es que se nota demasiado que la dinámica del balón son rutinas específicas para un punto del campo y una fuerza determinada por el tiempo de pulsación. Es de agradecer el nuevo sistema "one touch" que permite hacer paredes y pases al primer toque, pero a los más puristas, esos que buscan la libertad de acción de un «Sensible Soccer» o un «Kick Off», se sentirán atados.

Otro problema que sigue sin resolverse son los ángulos muertos del Virtual Stadium; de las 8 cámaras, la de la torre es la que tiene una mayor altura y profundidad de campo, pero sigue sin cubrir la anchura entre las bandas y la escasa amplitud de visión hace muy difíciles los pases largos. Se puede recurrir al radar, pero es más que molesto. «FIFA 98» sigue siendo todo un exponente técnico –se nos olvidaba el sonido Dolby Surround y los comentarios de Manolo Lama y Paco González– con tal sobredosis de espectacularidad que será un éxito seguro incluso en los EEUU.

A.T.I.



Técnicamente se sale por los cuatro costados, pero su jugabilidad, siendo muy alta, está sujeta a un control algo sistemático



ESTADIO VIRTUAL

La tecnología Virtual Stadium también se apunta a la multiplicación como factor de mejora, porque nada menos que 16 estadios han sido trasladados a la realidad virtual. Camp Nou, San Siro, Maracaná, Amsterdam Arena, Wembley, Estadio Azteca, Olímpico de Munich y otros coliseos de fama mundial son los impresionantes escenarios que añaden presión ambiental a los partidos. Ocho cámaras se encargan de ofrecer perspectivas desde la banda, aérea, detrás de la portería, isométrica, móvil de persecución, seguimiento al balón, plano general de TV y torre para el plano largo. Como siempre, es en las repeticiones donde más jugo se le saca al Virtual Stadium, con el avance cuadro a cuadro, la cámara libre y la posibilidad de guardar las jugadas en el disco duro. En la versión para el chipset Voodoo se han implementado todas las ventajas de este hardware con nieblas y trasparencias que son empleadas para realzar las distintas climatologías: lluvia, bruma, nieve, etc. La novedad de la iluminación nocturna saca provecho del sombreado para reflejar sobre un césped en excelente estado –por aquello de los filtros de texturas y corrección de pixels– las sombras que generan los focos del estadio.



INICIÁTICO
CINÉFILO
VIDEOMORBOSO
INCRÉDULO
MALDITO
MÚSICOTOPE
HIGTECH
CIBERPLANETARIO
MOTORIZADO
VIDEOJUGUETÓN
CRAZYLOCO
BIOTÓPICO
FILMICORGÁSMICO
Tu mundo es FANTASTIC
EL NUEVO MAGAZINE MENSUAL CON LO QUE MÁS TE GUSTA DEL MUNDO
¡NUEVO!
CINE + MÚSICA + OCIO
FANTASTIC MAGAZINE
ESPECIAL TECHNO ESPAÑOL
GREEN DAY
SALVAJES PERO MENOS
CAMERON DIAZ LA CHICA DEL MOMENTO
Precio especial de lanzamiento 200 ptas.
YA ESTÁ EN BILBAO
Nº DE NOVIEMBRE
200 Ptas.
PRECIO ESPECIAL
Y ADEMÁS TE REGALAMOS 2 DISQUETES FUJI

sumario

Una de las aventuras en primera persona más espectaculares que os podáis echar a la cara. Su fantástico movimiento y música ambiental conseguirán trasladaros al lejano y desaparecido continente de la Atlántida.

Se nota que las épocas navideñas están realmente cerca, ya que el número de juegos disponible es más elevado, con diferencia, que en meses anteriores. Sin ir más lejos, supercompañías como LucasArts, que hasta este momento había mantenido un, casi, sepulcral silencio, lanza por fin dos fascinantes juegos, basados en la trilogía «Star Wars» que, de seguro, darán un vuelco a las listas de juegos más vendidos. Algo que toda compañía sin excepción, busca a lo largo de estos meses: llegar al "top" de ventas. Oferta existe, y a raudales. Pero ahora, es la demanda de ciertos títulos la que decidirá.



Kyle Katarn, el que un día fuera piloto que desbarató los planes del Imperio, vuelve a la carga, esta vez como un caballero Jedi, armado con su poderoso sable láser.

Juegos como éste son los que hacen falta para innovar en el género de la estrategia en tiempo real. Sumérgete en una guerra futurista en la que humanos y robots luchan por el control.





La última película de James Bond no podía faltar a su cita con los videojuegos. Con un estilo heredado del «Doom», promete llevar a la Nintendo 64 acción y calidad a raudales.

Un apasionante arcade espacial en primera persona, al estilo «Wing Commander», con unos movimientos y efectos visuales fuera de lo normal.





KURUSHI

COCIENTE INTELECTUAL

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
PUZZLE/INTELIGENCIA

La inteligencia como género lúdico, los exámenes de desarrollo de capacidades y los tests de medición del cociente intelectual mediante juegos, ha sido, es y será, una de las miles de maneras que los psicólogos tienen para estudiar la mente humana.
«Kurushi» es uno de esos juegos. Nuestra misión será eliminar unos cubos metálicos que se nos vienen encima, atrapándolos en las diferentes casillas del suelo, teniendo cuidado de no atrapar los negros y procurando hacer los contrario con los verdes. La máquina calculará nuestro CI, dependiendo de la forma y la rapidez.

★★★★

BUCCANEER

LA CANCIÓN DEL PIRATA

SSI
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/ESTRATEGIA

Las historias de piratas y bucaneros, en su lucha por lo que es justo contra los gobiernos británico, francés y español, ha sido plasmada en este juego, mezcla arcade y estrategia, en el que encarnamos a un bucanero que tiene que surcar los mares, para conseguir las riquezas necesarias para abastecer un retiro digno de un rey. Gestionar nuestro oro para adquirir víveres, materiales, armas y contratar tripulación, será nuestro principal cometido, además de la lucha en alta mar contra otros buques, a base de cañonazos o abordándolo.

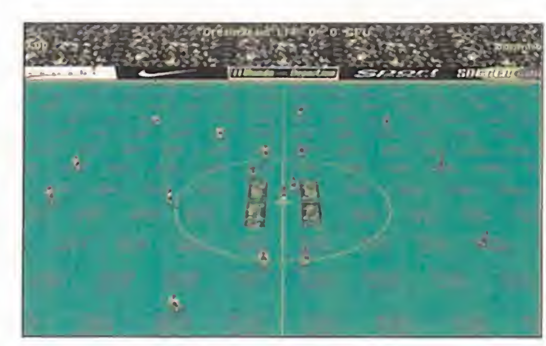


★★★

Fútbol Pro 97-98

Inexperiencia





SUNSOFT/SPORTS INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR/ESTRATEGIA

La moda del fútbol parece que es ahora la que se impone, extendiendo su influencia a todos los ámbitos del juego deportivo. «Fútbol Pro» es el resultado de la unión de un simulador de Sunsoft con un manager de Sports Interactive, nueva compañía española, que siguiendo las líneas maestras de «PC Fútbol», aparece en el mercado con la intención, es de suponer, de hacer la competencia al producto de Dinamic Multimedia.
A priori, la oferta parece notable, pero en cuanto se comienza a hurgar en el juego, se nota la falta de experiencia del desarrollador en estas lides. Mientras que el simulador aparece como aceptable, el manager es un programa tremendamente confuso, de principio a fin. Por diseño, estructura, manejo y gestión de las opciones, resulta realmente complicado cogerle el tranquillo, aparte de intuir, más que comprender de forma clara cómo funciona realmente. Además, las modificaciones efectuadas por el usuario como gestor del equipo tampoco parecen tener al final resultados efectivos sobre el devenir de un partido o una competición. Manager y simulador aparecen, al menos en nuestras pruebas, como productos totalmente diferenciados, y los cambios de estrategias, tácticas, etc., del manager no parecen ser tomados excesivamente en cuenta, excepto para figurar en una lista cuando se solicita. Falta una buena base de datos, con más información de todo tipo; y tanto calendarios como competiciones son más virtuales que realistas.
Como producto de bajo precio podría ser considerado como aceptable para un usuario novato, pero ni la excesiva confusión de sus menús ni el nada agradecido interface de usuario invitan a profundizar demasiado en el programa. Una intentona, en resumidas cuentas, fallida.

50

F.D.L.

AHX-1

El helicóptero perfecto

GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Profesionales donde los haya, los integrantes de GT Interactive demuestran constantemente que son capaces de pisar con pasmosa seguridad, y exentos de dudas de última hora, cualquier terreno, por extraño que sea.
«AHX-1» es un juego de combate aeroterrestre en el que tenemos la oportunidad de pilotar uno de los proyectos más ambiciosos de la armada de los Estados Unidos, capaz de ponerse en acción desde un avión de transporte

ESPECIAL

Carmageddon

AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA

EXTRA MICROMANÍA Número 35



- Todos los trucos, coches y pilotos, para alcanzar la victoria final

- Todas las claves para conseguir la máxima puntuación en todos los circuitos



Los niveles

Por delante te esperan treinta y seis niveles repletos de acción, objetos, trampas, enemigos y... peatones.
¿Quién puede resistirse a descubrir todos los trucos que encierra cada uno? ¿Quién puede reprimir la tentación y el placer de pisar el acelerador en el momento adecuado? (ya sabéis lo que queremos decir...). Todos los recorridos "destripados" –¡qué expresión tan adecuada!– de arriba a abajo para que no se te escape nada... ni nadie, claro.

Los coches

Pero, ¿de verdad creías que con once miserables vehículos podíamos tener bastante para "limpiar" la ciudad?
Bueno, conociendo todos sus íntimos secretos quizá, pero... si añadimos los veintinueve coches extra, con la posibilidad de ir robando alguno que otro y aumentando todo el potencial destructivo personalizado, zurrando la badana a los enemigos, o de paso llevándonos por delante alguna que otra vaca... bien, la cosa mejora, ¿o no? Entonces, no hay duda, tú eres de los nuestros. Y, ya sabes, los chicos malos siempre van donde quieren.

Objetos especiales

Cuanto más, mejor. O, dicho de otro modo, siempre existe un método más sencillo de lo que piensas, de hacer más daño. Investiga aquí y encuentra el objeto necesario para arrasar más y mejor. Sí, son muchos, pero eso es lo bueno al fin y al cabo, ¿no? Busca, compara y no encontrarás nada mejor.

Trucos y Splat Pack

Bien, sí, es cierto. De todos modos, siempre existe un método mucho más sencillo de hacer las cosas. Si no te importa que te llamen tramposo, entonces mira estos códigos.
Pero la diversión no tiene por qué acabar tan pronto. ¿Qué tal más circuitos y niveles? Sí, y más peatones. O sea, el «Splat Pack».



Con
esta guía conseguiréis dominar
«Carmageddon». En primer lugar, os ofre-
cemos cada uno de los niveles detallado al máximo.
Vuestra tarea consistirá en pasar por cada uno de los pun-
tos de control, explorando una vuelta en cada una de las 36 pis-
tas de «Carmageddon», y aquí encontraréis los métodos básicos
para sobrevivir en un viaje por cada una de ellas sin terminar empotra-
do contra un muro. También conseguiréis cualquier otra información de
utilidad, como objetos a recoger, bonificaciones y acrobacias posibles.
¡Qué buenos somos contigo!
También hemos hecho un repaso al vehículo y al conductor, y encontraréis una
breve descripción acerca de cada conductor y su medio de transporte preferi-
do, incluyendo los 11 coches que podéis robar en el juego y los otros 19 vehícu-
los a manos del resto de los conductores, todos ellos accesibles con los trucos.
Además tenéis una lista de cada objeto con bonificación que puedas recoger
a lo largo del juego, incluyendo una breve descripción de sus efectos, ya sir-
van para algo o resulten ser un rollazo.
Pero como no todo el mundo podrá estar a gusto, os describimos
todos los trucos para aquellos inútiles sacos de escoria que escon-
den la cabeza, y que pueden consultar esta sección que inclu-
ye la primera serie de códigos para trucos de
«Carmageddon», y así hacer que su triste exis-
tencia sea más rica y satisfactoria...

Carmageddon

NIVEL 1

Maim Street

Tipo: Ciudad, Distrito de Negocios
Ranking mínimo: 99
Número de Peatones: 527
Longitud: 2.87 Millas (4.61 Km.)
Vueltas: 3





Cuidado con los coches aparcados, los choques fuertes te destrozarán si tu blindaje está mal. Ahora sólo tienes que seguir estos pasos al pasar cada Punto de Control:

PC 1: Está chupado. Sigue la carretera y trata de cargarte a todos los que puedas por el camino.
PC 2: Ten cuidado con la curva cerrada a la derecha justo al pasar la pantalla de vídeo gigante. Si no frenas a tiempo, podrías tener un mal accidente. Aquí está el Punto de Control.
PC 3: Toma la primera a la derecha pasado el Punto de Control 2. Cuando llegues al primer cruce, colócate a la derecha para subir la rampa y aterrizar sobre el tejado del edificio de enfrente. Encontrarás un montón de objetos. Para regresar al recorrido, utiliza el mapa. (CONSEJO: en el mapa verás un objeto cuadrado de gran tamaño a la derecha de los Puntos de Control 2 y 3. Se trata de un pequeño anfiteatro hundido en el suelo. Atrae a alguien hacia el interior y destrúyelo con ayuda del Amplificador de Daños que hay cerca).
PC 4: Cruza el puente y sigue de frente hasta entrar de cabeza en el gran partido de Fútbol Americano. Cárgate a todos y consigue mucha pasta. Cerca de las porterías hay objetos que podrás recoger.
PC 5: Después del Punto de Control 4, deberás tener cuidado con las curvas en 90 grados. Cuando alcances el Punto de Control 5, abandona la carretera y entra en el aparcamiento de coches para matar a todo el mundo.
PC 6: Pisa a fondo en la larga recta. Frena antes de llegar a la curva cerrada a la derecha que hay en la bajada. Deberás bajar bastante la velocidad si no quieres echar a volar.
PC 7: Sigue las flechas. Hay un buen número de callejones por las cercanías, y entrando en ellos encontrarás mucha mercancía.
PC 8: ... Y de nuevo en la línea de salida, para que continúes con tu destrozo.



NIVEL 2

Carnicería en la Costa

Tipo: Carretera en Escenario Litoral
Ranking mínimo: 99
Número de Peatones: 229
Longitud: 5.97 Millas (9.6 Km.)
Vueltas: 2





Se trata de un recorrido largo y complicado, pero con unas vistas preciosas (aaah...). Ya sabes, sigue los siguientes pasos para ganar:

PC 1: Conduce montaña abajo, atropellando todas las vacas que puedas. Cuando llegues al puente en ruinas, tendrás dos posibilidades. Puedes saltar el puente –retrocede un buen tramo para coger velocidad y pisa fuerte el acelerador– o usar las rampas junto a él. Si el salto no te sale bien, también puedes usar las rampas para regresar sobre la carretera. Hay algunas vacas y peatones, de modo que si caes, aún puedes hacer una pequeña masacre.
PC 2: Sigue despacio por el siguiente tramo hasta que veas el rizo más adelante. Entonces pisa a fondo y conduce por el centro. Si no lo haces así, te caerás. Los gallinas pueden usar la rampa de salto como alternativa.
PC 3: Continúa por el tramo con curvas, saliendo de la carretera para matar vacas, cuando quieras.
PC 4: Sigue por las sinuosas carreteras después del Punto de Control 3, pero disminuye la velocidad cuando llegues a la cima de la montaña, si no lo haces, saldrás volando en lugar de tomar la curva.
PC 5: Despacio hasta el puente en ruinas. Es bastante estrecho y falta el piso en ambos extremos, de modo que tendrás que pasar rápido. Si caes al agua, no te desesperes, ya que podrás encontrar muchos objetos que puedes llegar a recoger.
PC 6: Sigue por la carretera costera con cuidado en los tramos sin vallas laterales; caer al mar te haría perder créditos. Debes saber que tirar a un oponente al mar significará cargártelo instantáneamente. Desafortunadamente esto no te proporcionará créditos.

NIVEL 3

Carrera Sobre Hielo

Tipo: Estación de Esquí.
Ranking mínimo: 99
Número de Peatones: 516
Longitud: 1.8 Millas (2.9 Km.)
Vueltas: 4





Aquí hay cientos de felices turistas pidiendo a gritos ser descuartizados. Ve primero a por los que no te guste su abrigo...

PC 1: Dale un poco de caña en la recta inicial, pero frena antes de chocar contra el muro sólido y grande. Para pasar la esquina, tira del freno de mano y gira a la izquierda con un trompo. Entra en el cementerio para encontrar objetos y peatones.

PC 2: Después del cementerio hay una larga recta seguida de una curva cerrada hacia la izquierda. Disminuye la velocidad inmediatamente o te saldrás y caerás en una zona de minas. Las minas suponen una excelente y rápida manera de reducir a tus oponentes más potentes a chatarra, incluso a ti mismo, de manera que tira ahí a todos los que puedas. De la carretera principal parten dos rampas inclinadas que conducen al sistema de alcantarillado. Entra con el coche en los túneles –con cuidado de no caer en las zonas inundadas– y recoge todos los objetos que puedas. La mayoría son tiempo extra, pero también hay un par de objetos que te proporcionan Habilidad Submarina.

PC 3: Ignora la carretera durante un rato y monta una juerga matando a gente por todo el pueblo. Aplasta a todos los que puedas y regresa a la carretera principal. En ella también hay algunos peatones. Si te pierdes, usa el mapa. Al final del pueblo, disminuye la velocidad o tira del freno de mano girando a la izquierda con un trompo. A continuación, acelera fuerte en la larga recta hasta la cumbre y pasa por –o posiblemente sobre– el último Punto de Control del circuito.



NIVEL 4

Valle de la Muerte

Tipo: Ciudad Minera
Ranking mínimo: 96
Número de Peatones: 498
Longitud: 1.8 Millas (2.9 Km.)
Vueltas: 3





Si quieres pasar por todos los Puntos de Control, más vale que no te caigas del nivel superior porque tardarás un buen rato en encontrar el camino de vuelta. Si embargo, hay montones de peatones y objetos que recoger en los niveles inferiores.

PC 1: La carrera comienza con una larga recta, aprovecha. Frena antes de la curva cerrada a la izquierda. Si quieres eliminar a los otros coches, empújales por el borde hacia abajo. Así será más fácil causar daño. Explora los niveles inferiores utilizando los túneles –encontrarás policías, peatones y objetos de varios tipos que puedes recoger–. Si deseas regresar a la carrera, podrás encontrar varias rampas estrechas que suben al nivel de la calle. Si te pierdes, ya sabes: usa el mapa.

PC 2: Sigue la carretera con cuidado de no caer. Los botes verdes contienen tiempo extra.

PC 3: Corre por la polvorienta recta que sigue y toma la curva a la izquierda. A continuación pasa todas las curvas hasta el Punto de Control 3.

PC 4: Sigue y más adelante sal de la carretera por el camino de tierra que verás. Conduce por la derecha y toma la rampa de salto a toda velocidad para conseguir una Bonificación por Acrobacia.

Si te encontraras en la zona desértica que hay fuera de la carretera –tras una acrobacia intencionada o no–, ten cuidado con el campo de minas. Éstas pueden usarse también para deshacerte de tus contrincantes –consulta Carrera Sobre Hielo–.

Hacia el Noroeste hay muchos y muy variados objetos para recoger; la mayoría son tiempo extra, pero hay uno en particular para Congelar Oponentes. Úsalo y diviértete como un enano.

NIVEL 5

Parada en la Mina

Tipo: Complejo Minero.
Ranking mínimo: 93
Número de Peatones: 581
Longitud: 1.59 Millas (2.56 Km.)
Vueltas: 5





Con muchas curvas, aunque divertido. Aprovecha la oportunidad para destrozar al resto de los corredores contra los muros siempre que puedas.

PC 1: Aplasta todo lo que puedas al comienzo y continúa matando a todos los trabajadores que te encuentres por el camino. Podrás obtener bonificación especial si lanzas un bolardo por los aires y te cargas a alguien –esto ocurre en todas las pistas y con cualquier objeto que puedas embestir–.
No vayas demasiado rápido ya que el recorrido tiene muchas curvas.
Las latas con el signo "?" pueden contener cosas buenas o cosas malas, por tanto recógelas a tu riesgo.
Donde la carretera se divide en dos, toma cualquiera de las rutas, ambas conducen a la misma cámara.
Pasa por el Punto de Control. Si eres un sádico con deseo de muerte, tira a alguien abajo y recoge la lata roja sobre el puente que contiene la Modalidad Pinball. Si caes abajo, hay un túnel que lleva de vuelta arriba. Ten cuidado con el coche de policía.

PC 2: Lo que tienes que recordar simplemente son los pasos hasta aquí. No gires de forma demasiado brusca en la zona inundada cerca del segundo Punto de Control, podrías volcar.
Si pierdes los otros coches, consulta el mapa. Puedes estar seguro de que esos bastardos no se quedarán cerca del recorrido "oficial". A menudo podrás encontrarlos atascados en el agua en una cámara que se encuentra al Este en el mapa. Para sacarles tendrás que empujarles o conducir sin rumbo fijo, mirando el mapa de vez en cuando. Finalmente, saldrán.

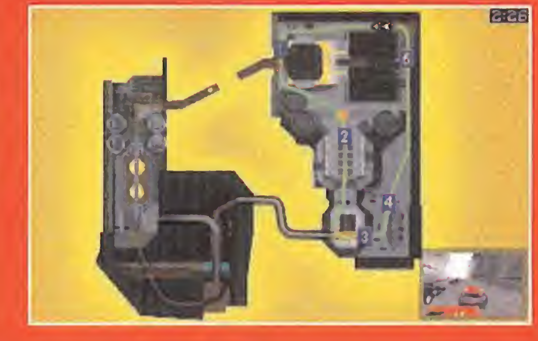


NIVEL 6

Degradación Industrial

Tipo: Reprocesador de Océano Ácido
Ranking mínimo: 90
Número de Peatones: 248
Longitud: 1.2 Millas (1.93 Km.)
Vueltas: 5





Magnachem contaminó el océano con ácido, de forma que ahora están tratando de resolver este problema con su gigantesco Reprocesador de Océanos. Trata de no caer sobre los productos químicos, estropearías la pintura tan bonita de tu coche...

PC 1: Mata a todos los obreros que hay cerca de la línea de salida, antes de pasar los ventiladores con cuidado. Sigue las flechas. Ten cuidado de no caer en el estanque de ácido, no hay nada de provecho ahí.

PC 2: Tras pasar el Punto de Control 1, sigue el recorrido. Hay muchos peatones a ambos lados del Punto de Control 2, tómate tu tiempo en cargártelos de la forma más horrible para obtener mayores bonificaciones.

PC 3: Después del Punto de Control 2, pasa con cuidado por entre las máquinas y cajas, o rodeándolas, aplastando a los peatones que encuentres de camino. Conduce por la izquierda para tomar la rampa de salto y aterrizar sobre un contenedor obteniendo así tiempo extra. A continuación, toma una curva cerrada a la izquierda y pasa por el Punto de Control.

PC 4: Después del Punto de Control 3 entrarás en una zona donde hay muchos cajones grandes y más peatones. Cárgatelos a todos para obtener puntos y tiempo. Pasa por el Punto de Control y entra con cuidado por la estrecha abertura.

PC 5: Baja la larga recta a toda velocidad tras pasar por el Punto de Control 4 y derecho contra el muro para subirlo y así obtener una Bonificación por Acrobacia, si tienes suerte. Después, continúa con el recorrido. El Reprocesador es grande y repleto de bonificaciones, de forma que eres libre para explorar el resto. Embestir coches hacia el océano de ácido los elimina instantáneamente –pero no te concede créditos ni tiempo–.

NIVEL 7

Avda. de las Atrocidades

Tipo: Alrededores de la Ciudad
Ranking mínimo: 87
Número de Peatones: 594
Longitud: 3.1 Millas (4.99 Km.)
Vueltas: 4





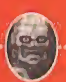
Cualquiera que haya jugado con la versión de demostración de «Carmageddon» se encontrará en este recorrido como pez en el agua, el mapa es el mismo, aunque la ruta que se toma es diferente. Éste es un recorrido de alta velocidad con pocos peligros pero con muchos peatones con quienes divertirse.

PC 1: Conduce por el tramo inicial tan rápido como te lo permita el extraordinario y poderoso motor de tu vehículo. Cuando alcances el Punto de Control, piensa en bajar la velocidad un poco, de otro modo probablemente acabarías empotrado en la ventana de la oficina de alguien.

PC 2: Después de sobrevivir –o evitar– el choque contra el edificio, sigue la carretera de circunvalación alrededor de la ciudad, ganando velocidad en el tramo Oeste. Baja la velocidad para el segundo Punto de Control.

PC 3: Otra recta muy larga, aunque tiene una subida hacia la mitad de su recorrido. No vayas demasiado rápido porque saldrás volando y terminarás empotrado contra el cartel de "Metro Link". Justo antes de alcanzar la curva a la derecha previa al Punto de Control 3, tira del freno de mano derrapando hacia la derecha, arrastrando de lado a todos los peatones y acumulando buenas bonificaciones. Baja por la siguiente recta más corta antes de volver a comenzar...

Puedes completar una vuelta de este recorrido en un tiempo récord, pero con ello no ganarás créditos. Hay bonos sobre el tejado de algunos de los edificios, explora todas las calles de la ciudad y encontrarás rampas para conseguir llegar a los tejados. Salta de un edificio a otro con el fin de encontrar más peatones que desparramar y objetos por doquier para recoger.



NIVEL 8

Niebla

Tipo: Carrera en Escenario Litoral
Ranking mínimo: 84
Número de Peatones: 423
Longitud: 3.28 Millas (5.28 Km.)
Vueltas: 3





Es un día de niebla en Dusty Trails. Tu visión se verá menguada, así que conduce con cuidado.

PC 1: Desde el comienzo, acelera en la cuesta arriba. Si estás situado detrás de alguien, intenta lanzarlo contra o por encima de las vallas laterales. El Punto de Control está situado sobre la cima de la montaña.

PC 2: Sigue la sinuosa carretera. Verás un objeto misterioso a la derecha, recógelo y esperemos que merezca la pena... Continúa ascendiendo y recoge las bonificaciones de tiempo amontonadas al borde de la pista. Toma las cerradas curvas y prepárate para otra acrobacia. Para pasar puedes saltar por el puente o tomar la ruta para cobardicas bajando por la rampa a la derecha.

PC 3: No subas demasiado rápido por las cuestas o aparecerás en el mar. Cuando llegues a los coches aparcados, recoge los objetos y mata a la gente que veas. Después, continúa hacia arriba DESPACIO y encontrarás una curva muy cerrada a la izquierda. Toma esta curva y pasa por el Punto de Control 3.

PC 4: Pasa por los túneles a toda velocidad conduciendo por un lateral para cargarte a todos los peatones que puedas. También podrás coger tiempo extra. Cuando veas la indicación de "curva peligrosa a la izquierda" en el techo, cambia al lado izquierdo y baja la velocidad. Toma la rampa, a continuación regresa al borde del túnel para aplastar los peatones y alcanzar el último Punto de Control. Cuidado con la curva a la izquierda que viene a continuación.

NIVEL 9

Más Frío

Tipo: Estación de Esquí.

Ranking mínimo: 81

Número de Peatones: 511

Longitud: 1.46 Millas (2.35 Km.)

Vueltas: 4





Tómalo con tranquilidad o terminarás empotrado contra un muro...

PC 1: Baja la cuesta con cuidado y derrapa por la curva a la derecha. Tendrás la oportunidad de ganar velocidad a lo largo de la recta, después hay otra curva a la derecha seguida del primer Punto de Control.

PC 2: Después del Punto de Control, hay una recta muy corta y después una curva a la izquierda. Si sientes necesidad de sangre, puedes explorar el pueblo. Consulta el mapa y atraviesa por el centro como atajo. Si sigues la carretera –tío aburrido– rueda a baja velocidad, ya que encontrarás bastantes curvas de 90 grados. Si te pasas con ellas, terminarás en el infame campo de minas. Acelera en la recta Este, pero frena antes de la curva de 90 grados a la derecha o te estrellarás contra la Gran Cosa de Hormigón (Big Concrete Thing ™).

PC 3: Sigue por la recta de hielo a toda velocidad, deteniéndote para satisfacer tu sed de sangre, si quieres. Tira del freno de mano con toda tu fuerza y gira a la derecha cuando llegues a la última casa para pasar por el Punto de Control 3.

PC 4: Curva cerrada a la izquierda después del Punto de Control, a continuación una recta moderadamente larga, seguido de una curva cerrada a la derecha. Si quieres, cárgate a todos los feos del pueblo y continúa a toda velocidad por la recta. Cuando veas o escuches a las vacas a tu derecha, reduce rápidamente la velocidad y considera virar hacia allí. El último Punto de Control está justo a la vuelta de esta esquina.

En este recorrido tipo Estación de Esquí podrás encontrar objetos para recoger sobre los montículos de nieve y sobre el tejado de edificios, así que ya sabes lo que tienes que hacer si quieres recogerlos.



NIVEL 10

Borrando Arizona

Tipo: Ciudad Minera

Ranking mínimo: 78

Número de Peatones: 500

Longitud: 1.95 Millas (3.14 Km.)

Vueltas: 4





Cae la tarde en Arizona, y todos pasean de regreso a sus hogares...

PC 1: Aprovecha la larga recta –queremos decir "a toda velocidad" para aquellos que no entienden–. De forma alternativa, conduce con cuidado y masacra cualquier peatón que se cruce.

PC 2: Baja la rampa, pero gira a la izquierda –la parte de fuera– de las señales indicadoras. Encontrarás tiempo extra y un objeto para Congelar al Oponente. Navega con cuidado por las minas si quieres chulear. Si eres un tipo duro, pisa a fondo y comprueba cuánto tiempo puedes mantener tu coche en el aire por las explosiones. Sólo tienes que estar atento a la curva a la derecha del final. Sube la rampa y pasa por el Punto de Control 2.

PC 3: ¡Cuidado! Mantén tu coche sobre la calzada y no saltes por el borde, porque de lo contrario... Mata a todos los peatones y toma la curva de 90 grados a la derecha. Corre a toda velocidad por la recta y derrapa de lado en el cruce para llevarte por delante a toda la gente que puedas. Disminuye la velocidad al pasar por el Punto de Control y entrar en la pirámide.

PC 4: Dentro, el recorrido sigue por la izquierda, pero puedes masacrar gente conduciendo por cualquiera de las entradas. Tan sólo ten cuidado de no perderte. No te molestes en recoger los objetos que hay en el interior de la pirámide, la mayoría te perjudicarán más que ayudarte –especialmente el "Rebota Rebota" de las narices–. Sigue las flechas para salir de la pirámide y alcanzar el último Punto de Control.

NIVEL 11

Profundidad 600 Pies

Tipo: Complejo Minero

Ranking mínimo: 75

Número de Peatones: 618

Longitud: 2.29 Millas (3.68 Km.)

Vueltas: 2





Vamos otra vez bajo tierra..., utiliza la misma táctica que antes de Aplastar contra el Muro.

PC 1: ¡Comienza el rock & roll! Aprovecha de la estrechez del túnel, y lárgate a toda velocidad. Cuando la pista se ensancha antes de la zona inundada, sigue por tu izquierda para recoger objetos que te proporcionarán Habilidad Submarina. Coge uno antes de entrar en el líquido elemento. El Punto de Control se encuentra al otro lado.

PC 2: Conduce en zigzag, pero con cuidado de no caerte. Hay montones de peatones en ambos lados del túnel y podrás cogerlos –si eres bueno–. Otra forma de hacerlo consiste en atropellar a toda la gente de un lado y después la del otro.

PC 3: En el tramo sin barrera mantén el coche en la izquierda totalmente. Esto evitará que te caigas. Cuando salgas del siguiente túnel, disminuye la velocidad. Si crees que puedes tener suerte, intenta escalar la estrecha viga que encontrarás a tu derecha y recoge los objetos que encuentres. Después, continúa tu camino. Cuando llegues a la bifurcación, la izquierda te llevará al agua (¡ejem!) y la derecha hacia una sección "con peligrosos salientes", así que ten cuidado.

PC 4: Aquí verás un gran número de flechas que te muestran el camino. Síguelas. Conduce por un lado para degollar a los inocentes –¿de qué?–.

PC 5: Cuidado con los raíles, fácilmente podrías quedar atascado o volcar. Conduce en zigzag para coger a los peatones, o quédate en un lado para cargarte unos cuantos. Ten cuidado con el ángulo con que cruzas los raíles. Sigue los tramos hasta el siguiente Punto de Control pero cuidado con la curva cerrada.



NIVEL 12

Destrozar el Centro

Tipo: Dto. Comercial de la Ciudad

Ranking mínimo: 72

Número de Peatones: 5330

Longitud: 1.95 Millas (3.14 Km.)

Vueltas: 4





Ha llegado el momento de salir de compras. No te olvides de los cupones regalo...

PC 1: Pisa a fondo. Cuando llegues al camino de tierra, sitúate a la derecha y disminuye la velocidad para embolsarte un Maximizador de Daños. A continuación sube la montaña. Cuanto más rápido vayas, más tiempo permanecerás en el aire. Ten cuidado de no caer fuera del mapa. Toma rápidamente la curva a la izquierda, sigue la recta, pero sal de la carretera por la izquierda hacia la plaza donde podrás recoger tiempo extra e Invulnerabilidad. El Punto de Control se encuentra al final de la calle adyacente.

PC 2: ¡Guay! Una montaña grande. Aquí seguramente vas a volar. Esperamos que, sin embargo, aterrices sobre tus ruedas. A la izquierda encontrarás peatones y objetos misteriosos, cógelos.

Continúa por la recta, pero ten cuidado con la curva de 90 grados que hay a la derecha. Se tarda en llegar más de lo que parece; ahora, abandona la carretera y tuerce a la derecha entre los edificios. Acelera y tira del freno de mano para hacer un trompo de 180 grados por la esquina. Ya estás en el complejo comercial... ya sabes lo que tienes que hacer. El Punto de Control es una puerta por la que tienes que pasar.

PC 3: Gira a la derecha dentro del centro para escapar. Mata a todos los que encuentres y sal por la esquina más alejadaque hay. Aquí también encontrarás un objeto misterioso, cógelo y regresa a la carretera.

Sigue por la recta y gira en la esquina –baja por la avenida desde la esquina para recoger los objetos que haya–. El Punto de Control 3 está justo a la vuelta de esta esquina hacia la izquierda.

NIVEL 13

Gritando al Sol

Tipo: Parque Nacional
Ranking mínimo: 69
Número de Peatones: 517
Longitud: 4.19 Millas (6.74 Km.)
Vueltas: 3





Difícil, con curvas y mucho calor. Pásalo bien.

PC 1: Tan pronto como comiences, sitúate al lado derecho de la carretera para aplastar a la masa de gente. Toma con cuidado la curva a la izquierda y pasa por el Punto de Control.
PC 2: Montaña abajo. Cuando llegues al puente sitúate a la izquierda para pasar el primer agujero, después cambia rápidamente para pasar el siguiente –gira a la derecha justo antes de llegar al túnel para cargarte a los peatones–. Entra en el túnel y tira de frente a toda velocidad o tuerce a la derecha donde están los bolardos para ir a la playa. Disfruta un rato y después regresa al recorrido. Cuando llegues al Punto de Control, disminuye la velocidad o muere.
PC 3: Continúa despacio y seguro. La carretera serpentea un poco así que ten cuidado. Si te caes, de todos modos hay una rampa para volver arriba.
PC 4: Continúa con cuidado y sin caer al mar. Gira a la izquierda a la altura de las indicaciones para llegar al Punto de Control y a la playa.
PC 5: Conduce por la playa y baja por la pendiente. Entra por el canal de la izquierda y continúa situado por la izquierda. Cuando salgas, gira a la izquierda. Pasa por debajo del precipicio hacia la izquierda de las rampas. Continúa hacia la izquierda, pero disminuye la velocidad antes de estrellarte contra el muro. Cárgate a las vacas y después escala la montaña. Sitúate en un borde para matarlos a todos, pero conduce despacio para mantenerte arriba. Cuidado con la curva de 180 grados. Para completar la vuelta, pasa por el Punto de Control.



NIVEL 14

Magnachem Mayhem

Tipo: Reproc. de Océano Ácido
Ranking mínimo: 66
Número de Peatones: 297
Longitud: 1.73 Millas (2.78 Km.)
Vueltas: 5





Bienvenido de vuelta al patio de juegos de Magnachem, donde la ciencia nunca descansa... hasta que la cubras con la huella de tus neumáticos. En esta pista hay muchos objetos difíciles de alcanzar; para recogerlos todos, son accesibles mediante las rampas de salto. Realiza varias pruebas para encontrar las velocidades y trayectorias adecuadas según los distintos tipos de vehículos. Ninguno de los saltos es fácil.

PC 1: Conduce por el centro y mantén tu coche ahí. Centro y centro, ¿queda claro? Derrapa en la curva hacia la izquierda y lanza cualquier coche que te moleste al ácido. Después de la siguiente curva suave a la izquierda conduce por la derecha para tomar una rampa y coger algunos objetos. Si metes la pata, vuelve e inténtalo de nuevo o pasa y sigue. Después, enseguida está el Punto de Control.

PC 2: Toma la curva cerrada a la izquierda. Utiliza el Freno de Mano Instantáneo si logras cogerlo mediante la rampa de salto. Baja a toda velocidad por la plataforma, pero alejado del borde. Si te queda algo del Freno de Mano Instantáneo, úsalo para ayudarte a tomar la curva cerrada hacia la derecha. En la zona donde están los contenedores encontrarás un montón de obreros en trajes químicos. Cárgatelos a todos para obtener créditos y tiempo. Continúa a lo largo de las plataformas y frena para entrar en la curva a la izquierda. Sigue por la rampa de salto, y si lo haces bien, podrás embolsarte un Rayo Electro-Bastard Peatonal de 30 segundos –no es fácil–. Este trasto tan bonito te permitirá cargarte a los peatones a distancia proporcionándote unas buenas bonificaciones. Pasa por el Punto de Control, gira a la izquierda y salta por la rampa aprovechando la oportunidad de recoger algunos objetos más.

NIVEL 15

En los Muelles

Tipo: Complejo Portuario
Número de Peatones: 401
Longitud: 4.16 Millas (6.7 Km.)
Vueltas: 4





Ha oscurecido en Dusty Trails, y los dueños de los barcos regresan a casa con expresión alegre en sus caras..., ya sabes lo que tienes que hacer...

PC 1: Después de la línea de salida, sobre el lado derecho encontrarás tiempo extra. Toma la primera curva para llegar al primer Punto de Control. ¡Chupado!
PC 2: Cuidado con la montaña, aplica el consejo habitual de "despacio o al agua". Toma la curva cerrada a la derecha y permanece sobre el lado derecho para cargarte a montones de peatones. Continúa hacia delante y en el lado derecho. Llegarás al Punto de Control después de pasar los edificios altos.
PC 3: Hay una curva suave a la izquierda. Mantén el coche sobre el lado izquierdo para obtener tiempo extra. Después, gira por la siguiente esquina y comienza la función. Toma rápidamente la curva a la derecha para entrar en el complejo portuario. Ignora las indicaciones por el momento y explora cada rincón de los muelles donde podrás encontrar cantidad de objetos y peatones. Abandona el complejo por la otra salida Norte-Sur para llegar al Punto de Control después de recorrer una corta distancia.
PC 4: Entra en los túneles. Conduce por la derecha para obtener las bonificaciones de tiempo, después cambia al lado izquierdo para coger más. Vuelve a cambiar al lado derecho para recoger un objeto misterioso. Continúa por la derecha lo que queda de túnel y obtendrás más tiempo extra. Cuando veas que te acercas al final del túnel, pon los dos pies sobre el freno y prepárate para entrar en una curva de 180 grados. Sube la cuesta por el lado izquierdo y podrás recoger tiempo extra. Finalmente llegarás al último Punto de Control.



NIVEL 16

A Mitad de Camino hacia el Infierno

Tipo: Complejo Minero
Ranking mínimo: 60
Número de Peatones: 610
Longitud: 4.7 Millas (7.56 Km.)
Vueltas: 1





¡Agárrate fuerte! Sólo hay una vuelta, pero es larga...

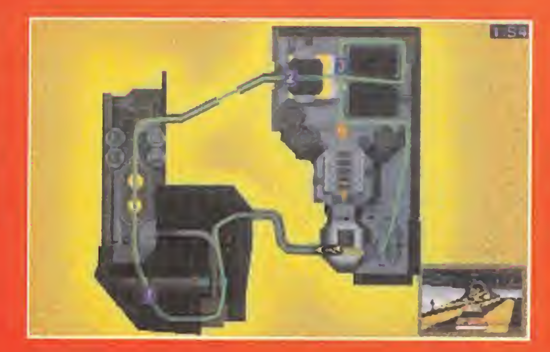
PC 1: El inicio está situado en una zona abierta ideal para seguir tus instintos de demolición. Cuando hayas acabado, entra por el túnel abierto y síguelo. Fácil.
PC 2: Conduce por la izquierda y prepárate para el estrechamiento. Consigue la primera posición. Si otro corredor se queda atascado, necesitarás otra ruta. Pasado el tramo estrecho, quédate a la derecha descendiendo por la espiral. Después hay un pequeño salto por encima de una viga y otra montaña. Desciende y sigue por la segunda espiral hacia abajo. Acelera por la recta que viene a continuación y prepárate para entrar en la curva cerrada a la izquierda antes de llegar al Punto de Control.
PC 3: Conduce por la izquierda para evitar las rocas, después cambia a la derecha para evitar las otras. Cuando llegues a la cima, sigue las indicaciones que conducen al túnel correcto. Desembocarás en una zona abierta, continúa y gira a la izquierda en el momento adecuado.
PC 4: Ahora te encontrarás en un túnel más ancho. Síguelo y acelera hacia la próxima subida conduciendo por el centro para evitar los salientes laterales. Al llegar arriba gira a la derecha, coge el tiempo extra y toma el otro desvío a la derecha. Pasa el Punto de Control.
PC 5: Toma cualquier dirección. La ruta de la derecha te conducirá hacia una zona inundada y la de la izquierda por un tramo más fácil –en la sala contigua, hay objetos que puedes recoger sobre la estrecha viga–. Sigue adelante. Conduce sobre la derecha para evitar caer. Disminuye la velocidad al tomar las curvas más cerradas. Continúa y conduce DE FRENTE por todo el CENTRO del agua. Hacia tu izquierda y a toda velocidad por el último tramo.

NIVEL 17

Acción Industrial

Tipo: Reproc. de Océano Ácido
Ranking mínimo: 57
Número de Peatones: 160
Longitud: 2.3 Millas (3.7 Km.)
Vueltas: 4





Si eres un manta con los saltos grandes, ni se te ocurra intentarlo en este recorrido...

PC 1: Pisa a fondo por el túnel. Prepárate para virar a la izquierda a la salida. Recoge todos los objetos esparcidos por el área. Sube por las cuestas, y gira a la derecha entrando en otro túnel. Síguelo hacia la derecha y pasa el Punto de Control.

PC 2: A la máxima velocidad y en línea recta pasa por el Punto de Control 1. Si lo haces bien, saltarás y aterrizarás en el siguiente túnel. Si no es así, es que eres un basurilla. Recupérate e inténtalo de nuevo. Baja las pendientes y encontrarás varios objetos, incluyendo la Modalidad Pinball. Sigue recto de frente por el puente estrecho –si caes en el ácido, sigue las indicaciones amarillas sobre el suelo para escapar–. Suponiendo que sobrevivas al puente, sigue de frente hasta girar de bruscamente a la derecha y conduce hasta el siguiente puente en ruinas. Mantén la velocidad y sitúate a un lado del centro, porque encontrarás un agujero justo antes de las rampas. No será fácil, así que prepárate para intentarlo varias veces. Desciende por el otro lado para pasar por el Punto de Control.

PC 3: Tírate por el borde y sigue recto, girando a la izquierda en el momento adecuado. El Punto de Control 3 está cerca de los tubos.

PC 4: Sigue las flechas. Cuidado con la curva cerrada a la derecha que te conducirá a una calle estrecha. Ahí a toda velocidad. Evitando los contenedores y maquinaria, corre de frente a toda velocidad hasta que veas el Punto de Control a tu derecha. ¡Guau!



NIVEL 18

Atropello en Wall Street

Tipo: Dto. Financiero de la Ciudad
Ranking mínimo: 54
Número de Peatones: 602
Longitud: 4.07 Millas (6.55 Km.)
Vueltas: 5





¡Aplasta ejecutivos a cambio de premios en metálico!

PC 1: Aprovecha la larga recta del comienzo –¿qué queremos decir? ¡PISA A FONDO!– y sitúate a la derecha para evitar el embarazoso trance de perderte la "perversión" más mínima sobre la pista, justo después de las bonificaciones de tiempo.

PC 2: Sigue rápido hasta el luminoso de neón "Café" a mano izquierda. Cuando lo veas, prepárate para tomar el desvío a la izquierda enseguida. Entre los Puntos de Control 2 y 3 hay dos buenas rectas y unas cuantas curvas de 90 grados. Pero seguro que prefieres cargarte a la gente, ¿no? Cuando regreses a la carrera, ten cuidado de no subir demasiado rápido las cuestas porque podrías estrellarte contra el edificio debajo del cual se encuentra el Punto de Control 3.

PC 4: Hay un desvío cerrado a la derecha debajo del edificio, ten mucho cuidado. Después de eso, pisa a fondo durante un buen tramo, o marcha un poco más despacio y aplasta a toda la gente que anda por la calle y que te dará bonificaciones importantes. Cuidado con la curva cerrada a la izquierda al final. Cuando la hayas pasado, písale otra vez y frena antes de la siguiente curva de 90 grados. Acelera en la recta para pasar el Punto de Control 4, y prepárate para tomar el desvío a la izquierda para colocarte de nuevo en la primera calle.

NIVEL 19

Terror en las Pistas

Tipo: Parque Nacional

Ranking mínimo: 51

Número de Peatones: 516

Longitud: 4.16 Millas (6.69 Km.)

Vueltas: 3





Si conduces suficientemente rápido, puedes tirar las palmeras. Lo cual es divertido.

PC 1: Los límites de tiempo comienzan a estrecharse, de manera que es mejor que provoques los mayores destrozos que puedas. No bajes de la montaña demasiado rápido o terminarás perdido. Existe un camino de vuelta a arriba, pero es complicado. Es más fácil pulsar "Recobrar" –"Recover", sin embargo hay un montón de vacas allí abajo...–. Desuella cuantos peatones puedas de camino al Punto de Control, necesitarás el tiempo.

PC 2: Encontrarás tiempo extra en los huecos que hay cerca del Punto de Control 1. Recógelos todos y después sigue las flechas, cargándote peatones por el camino. Intenta no salir volando por encima de las barreras hacia el mar. Cuidado con el policía que hay cerca y sigue por las curvas del túnel. Intenta no caerte.

PC 3: Continúa el tramo de curvas... Entra en el largo túnel y toma el segundo desvío a la izquierda para salir hacia la playa. Cuando estés satisfecho con tu carnicería, regresa al túnel y pasa por el Punto de Control.

PC 4: En el malecón, conduce por la izquierda para evitar el primer agujero, después cambia a la derecha para evitar el siguiente. Sube por la montaña, conduciendo por los lados para llevarte por delante el máximo número de personas posible. Tira del Freno de Mano a tope y gira en la esquina quedándote en el lado izquierdo durante el siguiente tramo, matarás a más gente. Continúa y sigue la carretera por la curva gradual hasta alcanzar el último Punto de Control.



NIVEL 20

Roswell que Termina Bien

Tipo: Ciudad Minera

Ranking mínimo: 48

Número de Peatones: 453

Longitud:

Vueltas: 4





Ha llegado la hora de pasar por encima de Mulder y Scully y descubrir los secretos que aquí se esconden...

PC 1: Comenzarás con una agradable y larga recta con dos curvas muy rápidas al final.

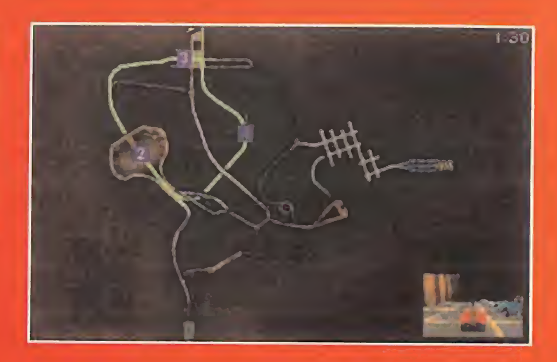
PC 2: ¡No tan rápido! Hay un desvío a la derecha un poco más adelante. Después de esta esquina presta atención para mantener tu vehículo sobre la pista o ¡BOOM!, terminarás en un campo de minas. Aquí dispones de una encantadora y larga recta, haz uso de ella. Cuando veas un coche aparcado en un cruce, empieza a disminuir la velocidad. El Punto de Control se encuentra doblando esta esquina en un camino de tierra.

PC 3: Sigue de frente aplastando cualquier peatón que se ponga en tu camino. Cuidado con los pequeños cambios de dirección cuando llegues a las carreteras "de verdad" otra vez. Cuando llegues, aminora y prepárate para otras tres curvas sucesivas. Antes de pasar por el Punto de Control aplasta a los viejecitos y a los Rastas.

PC 4: Sube a la pirámide. A continuación abúrrete en la bajada por el otro lado o satisface tu curiosidad dejándote caer por uno de los agujeros que encontrarás en el tejado. Localiza algo raro en su interior. Da miedo –si te dejas caer por el agujero central del tejado, aterrizarás en algo–. A continuación, escapa a través de la puerta con el equipo de ascenso amarillo antes que la policía comience a sacudirte el polvo de manera abusiva. Sigue las indicaciones hasta la rampa que te conducirá de nuevo hasta el nivel de calle. Gira a la izquierda para pasar el Punto de Control y completar una vuelta.

NIVEL 21



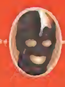


Dardos de Terror

Tipo: Complejo Minero
Ranking mínimo: 45
Número de Peatones: 609
Longitud: 2 Millas (3.2 Km.)
Vueltas: 3

Tic, tac, tic... las cosas comienzan a ponerse cada vez más y más difíciles.

PC 1: Destrózalo todo en la primera sala para conseguir tiempo. Lo necesitarás créeme. Si los otros coches se marchan, la tentación de aniquilarte normalmente será demasiado fuerte para ignorarla, de modo que prepara algunas defensas para cuando regresen. Si tienes problemas, hay un montón de peatones en la siguiente sala. Cuando tengas unos cuantos minutos en el reloj, sigue las flechas que te indican la bajada por la pendiente llena de baches.
PC 2: Toma la rampa de la izquierda e ignora el resto. Sigue de frente esquivando las columnas. Conduce en zigzag para alcanzar a los peatones. Al entrar en la zona más ancha, pisa a fondo al llegar a la cima de la montaña y consigue las bonificaciones. Sigue las vías del tren hasta que pases el Punto de Control.
PC 3: Abandona las vías y entra en el área despejada. A lo largo de los bordes Este y Oeste de esta cámara encontrarás muchos bonos de tiempo, y un par de objetos misteriosos también. Cuando los consigas todos y hayas causado suficiente devastación entre los obreros, regresa al centro para encontrar el túnel donde se supone que debes entrar. Conduce por un lado para degollar a más trabajadores y sigue la carretera. No encontrarás ninguna curva particularmente cerrada en todo este tramo final, así que disfruta del paseo. Aplasta cualquier oponente que te moleste contra la pared. Frena un poco para pasar por el Punto de Control o saldrás volando por donde no debes y puede que te pierdas un poco.



NIVEL 22





Basura a Toda Velocidad

Tipo: Alrededores de la Ciudad
Ranking mínimo: 42
Número de Peatones: 592
Longitud: 3.77 Millas (6.06 Km.)
Vueltas: 4

Abróchate bien el cinturón de seguridad porque la travesía va a ser más compleja de lo habitual...

PC 1: Usa el mapa y sigue de frente hasta el cruce en la esquina Noreste. Elimina a cuantos peatones puedas y consigue tiempo. A continuación, dirígete hacia el Oeste. A mano izquierda encontrarás una gran zona de servicios. Para obtener algunas golosinas, sube la rampa a velocidad "razonable" y aterriza sobre unos pequeños edificios. Continúa hacia el Oeste hasta llegar al Punto de Control.
PC 2: Gana velocidad a lo largo de la recta. Al pie de la montaña hay un desvío hacia la izquierda, justo antes de una larga recta. Antes de alcanzar el Punto de Control 2, aminora y colócate a la izquierda para conseguir unos cuantos objetos.
PC 3: Suponiendo que tengas un montón de tiempo disponible acumulado, abandona la carretera y trepa por la fuerte pendiente. Dirígete hacia el edificio con aspecto descuidado –justo a la derecha del cartel "Metro Link"–. Sube por él y sigue las flechas. Utiliza las rampas de salto para ir de un tejado a otro. Cuando alcances un tejado que hay sin rampas, acelera desde el punto donde aterrizaste para saltar una distancia más corta. Continúa y mantén el coche a la izquierda para recoger una gran cantidad de objetos y bonificaciones. ¡Guau! Déjate caer cuando hayas acabado y encuentra el Punto de Control 3 con ayuda del mapa, siempre útil.
PC 4: Después del Punto de Control 3 encontrarás un giro gradual de 90 grados en un desvío a la izquierda antes de seguir por un corto tramo recto tras el cual hay otro desvío a la derecha. Después de esto habrá otro breve tramo recto. No vayas demasiado rápido o te la pegarás contra las señales y saldrás volando del mapa.
Toma la siguiente a la izquierda derrapando y alcanzarás el último Punto de Control. Conduce por el centro y recoge dos valiosos objetos.

NIVEL 23

Reino del Ácido

Tipo: Reproc. de Océano Ácido

Ranking mínimo: 39

Número de Peatones: 265

Longitud: 2.46 Millas (3.96 Km.)

Vueltas: 5





PC 1: Conduce bastante despacio hasta la pendiente, después toma las curvas con cuidado durante el descenso. Destroza el resto de los coches para ganar tiempo extra.

PC 2: Gira a la izquierda al llegar al Punto de Control y entrarás en una sala. Conduce hasta el final y da media vuelta. A tu derecha encontrarás una rampa grande. Sube despacio por ella –a unas 30-40 Mph–, en línea recta –no resultará fácil, normalmente tendrás un poli pegado a tu trasero llegado en este punto– para aterrizar sobre los contenedores y embolsarte algunas cosillas. Si no logras hacerlo, regresa al recorrido. Salta al foso y conduce a través de las aberturas. Después, sal por el otro lado y mantén el coche a la derecha para aplastar a los peatones y pasar por el Punto de Control.

PC 3: Dobla las esquinas. Conduce marcha atrás hacia el bañó de ácido –el coche es menos probable que vuelque–. Recoge el objeto que te proporcionará Habilidad Submarina junto a la señal y márchate a través de las aberturas. Sube despacio por la otra pendiente y abandona el baño. Pasa por debajo del arco y entra en el túnel cuando alcances la cascada, atraviésala. Asciende por la pendiente y mantén el vehículo en el centro.

PC 4: ¡Curva cerrada a la izquierda! Colócate en el centro para evitar caer –si te caes, sigue el estrecho camino asfaltado hasta que encuentres la rampa de subida–. Se trata de un largo tramo que no es del todo recto. También encontrarás un pequeño desvío a la izquierda al final. Disminuye la velocidad llegando a la montaña. Gira a la izquierda y conduce por el medio para esquivar las columnas –atraviesa la zona anegada para ser el primero en matar–. A continuación, gira a la derecha en la cima para pasar el Punto de Control.



NIVEL 24

Cosecha de Autoestopistas

Tipo: Parque Nacional

Ranking mínimo: 36

Número de Peatones: 243

Longitud: 3.91 Millas (6.29 Km.)

Vueltas: 3





PC 1: Empuja a todos los que te molesten –por ejemplo, Don Dumpster, Heinz Faust– al mar directamente. Colócate a la izquierda para conseguir tres bonificaciones de tiempo. A continuación, conduce por el medio para coger un Mega-Turbo. ¡Guauuuuuu! Quédate a la izquierda otra vez para obtener más tiempo y algunas vacas. Después de las vacas, disminuye la velocidad para pillar un montón de peatones y tomar un desvío de 180 grados.

PC 2: Ascendiendo. Conduce de un lado a otro para atropellar a todos los peatones. Cuando te encuentres con la vaca, frena y prepárate para girar a la izquierda –detrás de las señales indicadoras se esconden objetos misteriosos–. Mantén la derecha y toma la rampa a velocidad moderada, mirando levemente hacia la derecha, para aterrizar sobre el borde y embolsarte algo de mercancía, incluyendo Freno de Mano Instantáneo y el infame Rayo Electro-Bastard. Déjate caer cuando estés listo y continúa pendiente abajo, manteniendo el coche a la derecha para alcanzar a las vacas. Pasa la zona de curvas para llegar al Punto de Control.

PC 3: (Gira a la derecha entre los árboles y encontrarás unas cuantas vacas y peatones). Sigue de frente, pero prepárate para tomar el desvío de la derecha. Colócate a la izquierda y entra en la pista de tierra cuando lo indiquen las señales. Cárgate a las vacas y esquiva la atención del poli BASTARD. Sigue a toda velocidad por la recta, pero gira a la derecha antes del rizo y sube la rampa de salto por el centro como alternativa.

PC 4: Sigue el camino embarrado hacia arriba y encontrarás la carretera de nuevo. No gires a la derecha, te encontrarías un poli. Tira a la izquierda, pasa el Punto de Control por el carril derecho y consigue un objeto misterioso. Continúa por ese carril y recogerás un bono de tiempo.

NIVEL 25

Ciudad Masacre

Tipo: Dto. Financiero de la Ciudad
Ranking mínimo: 33
Número de Peatones: 576
Longitud: 2.79 Millas (4.49 Km.)
Vueltas: 5





Bienvenido de vuelta a la gran ciudad. Sal ahí y pinta la ciudad de rojo con entrañas, sesos e intestinos... ¡Matar más, siiii, siiii!

PC 1: Pisa a fondo en la recta –o atrae a alguien hacia el ruedo que hay a la izquierda y destrózale con el Maximizador de Daños Acme que conseguiste– y disminuye la velocidad cuando divises los edificios de frente. Después de pasar por debajo de algunos edificios, colócate a la derecha de la carretera sobre la hierba, pero sigue en la misma dirección. Deberías llegar a una rampa y aterrizar sobre un tejado donde conseguir montones de tiempo extra y otras mercancías, incluyendo la pesadilla Hot Rod. Recoge todo y déjate caer pasando por el Punto de Control 1.

PC 2: Bajando la pendiente, conduce por la acera para matar más. Regresa al asfalto en los cruces, algunos necios idiotas siempre se quedan de pie en mitad de la calle. Acelera en la recta y en la pendiente hacia arriba. Gira rápidamente a la izquierda cuando alcances la cima y llegarás al Punto de Control.

PC 3: ...Y una larga recta con una curva de 90 grados al final. Cuidado –sonido de coche estrellándose contra la ventana de una oficina a toda velocidad– Ejem... El resto de las vueltas describen un cuadrado mucho más perfecto, así que corre lo más veloz que puedas, o sal a explorar. Lo que tú quieras. Si estás desesperado por tiempo y dinero, usa el mapa para encontrar el estadio..., encontrarás los jugadores de siempre dentro, y una gran masa de gente fuera.



NIVEL 26

Una Gran Mina

Tipo: Complejo Minero
Ranking mínimo: 30
Número de Peatones: 613
Longitud: 4.08 Millas (6.56 Km.)
Vueltas: 1





Seguro que lo es...

PC 1: Lleva a cabo el destrozo de siempre al inicio para conseguir tiempo. Entra en el túnel y colócate a la izquierda. Cuando la calzada se ensancha, recoge un objeto que te proporcionará Habilidad Submarina y que encontrarás en las latas blancas. Pasa por el agua para llegar al Punto de Control.

PC 2: Acelera al llegar al policía. Conduce por los laterales para llevarte gente por delante. Donde desaparece el muro de la derecha, gira a la derecha tras recoger el segundo bono de tiempo y podrás coger algunos objetos –otra columna...–. Continúa de frente. No te acerques demasiado a la derecha o caerás. Donde empieza el muro de la derecha de nuevo, colócate a la izquierda y podrás recoger un objeto. Sigue igual y llegarás al Punto de Control –inténtalo con otra columna para coger más objetos–.

PC 3: Sigue por la derecha en la bifurcación para pasar inadvertido ante el Oficial Gitface. Continúa hasta alcanzar las dos desviaciones a la izquierda casi una detrás de la otra. Justo después está el Punto de Control.

PC 4: Sigue el túnel que describe una curva hacia la derecha –sólo podrás llegar a alcanzar las bonificaciones con coches pequeños– y colócate a la derecha a partir del momento en que las paredes aparecen arenosas. Sube por la cuesta a buen ritmo y sigue las indicaciones hasta el Punto de Control.

PC 5: Despacio ahora, hay muchos baches. Esquiva las zonas rocosas –o empuja a los otros coches hacia ellas–.

PC 6: Pisa fuerte y tira del freno de mano justo antes de alcanzar el final de la calle cortada. Pisa a fondo de nuevo y gira a la izquierda cuando otra pared se aproxime... Sal pitando y colócate a la izquierda. Disminuye la velocidad en el tramo que hay estrecho y junta los pies para evitar el agua –los otros corredores acabarán normalmente en el líquido elemento–.

NIVEL 27

Slalom de Diversión

Tipo: Estación de Esquí
Ranking mínimo: 27
Número de Peatones: 509
Longitud: 3.78 Millas (6.08 Km.)
Vueltas: 4





Hora de coger pista...

PC 1: El cronómetro será más estricto a partir de ahora. ¡Mariquita! Destroza los demás coches lo más que puedas –utiliza un coche fuerte– rueda por encima de los peatones y vuela sobre la pendiente hasta encontrar la carretera. Sigue recto y desvíate a la derecha enseguida. Llegarás al Punto de Control y después gira a la derecha.

PC 2: Sigue por el tramo helado –sal de la carretera por la izquierda para cargarte a unos cuantos paletos primero– y baja la pendiente hasta el barranco. Lánzate contra los demás coches si andas escaso de tiempo. Atropella a los polis que están alineados y colócate a la derecha de los bolardos. Alcanza el punto del control al final y media vuelta... –este ruedo será un buen lugar para destrozar coches–.

PC 3: Regresa sobre tus pasos por el otro lado. Cuidado con la curva a la derecha y acelera, esquivando las minas y los bolardos. Gira a la izquierda y sube por la pendiente que hay al fondo. Desparrama las tripas de los inocentes y acelera por la carretera helada –asciende por la ladera rocosa de la derecha para conseguir bonos de tiempo–. Frena cuando veas que te acercas al Punto de Control.

PC 4: Mata a todo el mundo en el cementerio. Sigue por la carretera nevada sin patinar, gira a la derecha sobre la montaña cuando veas las indicaciones. Colócate entre los bolardos y minas para alcanzar el Punto de Control.

PC 5: Gira a la izquierda para regresar a la carretera. Otra vez a la izquierda al final y prepárate para girar bruscamente a la derecha y entrar en el alcantarillado. Conduce por el centro y frena al llegar al colector verde para obtener bonificaciones. Sigue las flechas. En el Punto de Control, recoge todos los bonos que hay sobre el andén.

PC 6: Gira a la izquierda en el siguiente túnel. Conduce por el centro del colector y podrás recoger más golosinas. Asciende por la ladera y quédate sobre la zona nevada a la izquierda de la carretera para recoger más objetos. Inmediatamente después, disminuye la velocidad para tomar el desvío a la izquierda antes de la última recta.

NIVEL 28

Horror Sublime

Tipo: Distrito Comercial
Ranking mínimo: 24
Número de Peatones: 404
Longitud: 1.54 Millas (2.47 Km.)
Vueltas: 6





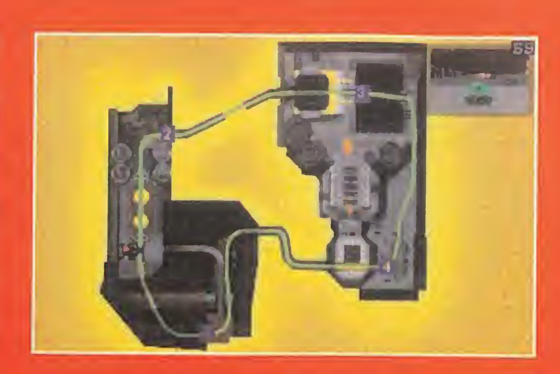
Muy puñetero. No se te ocurra, repito, no se te ocurra caer de los tejados si persigues los Puntos de Control.

PC 1: Conduce por el centro, CENTRO. Después de cruzar el puente, colócate ligeramente a la izquierda y podrás coger un Freno de Mano Instantáneo. Sube por la raquítica rampa y usa el freno de mano justo antes de llegar arriba. Menos mal que tienes el cinturón bien abrochado, si no fuera por eso abrías saltado a través del parabrisas y tres millas por encima de los tejados. Conduce despacio al doblar la esquina a la derecha y gana velocidad en la recta. Toma la rampa y realiza un giro cerrado a la derecha cuando aterrices. Sube la rampa gigante por el centro y a gran velocidad para aterrizar sobre el siguiente edificio. Pasa el Punto de Control por el centro exacto a toda velocidad...

PC 2: ...Para saltar lo suficiente. Cuando aterrices salta con los dos pies sobre el freno para no caerte. Toma la siguiente rampa y gira a la derecha cuando aterrices preparándote así para otro gran salto. Sigue de frente y pasa por el centro mismo del Punto de Control para regresar al inicio. ¡Guau! Si te caes, sólo existe una manera de regresar arriba y es una faena. Sigue de frente hacia el cruce que hay al fondo a la izquierda de la ruta "oficial" que señala el mapa. Sube por la estructura metálica a mano derecha a bastante velocidad de forma que con suerte aterrices sobre el tejado. Si vas demasiado rápido, te pasarás. Demasiado lento y no tendrás suficiente velocidad para volar –es mucho más fácil pulsar "Recobrar"–.

NIVEL 29





En la Fábrica

Tipo: Reproc. de Océano Ácido
Ranking mínimo: 21
Número de Peatones: 148
Longitud: 2.08 Millas (3.35 Km.)
Vueltas: 6

Éste es el último tramo en un reprocesador de océano ácido. El fin está a la vista.

PC 1: Sigue de frente subiendo la pendiente, pero disminuye la velocidad a medida que alcances la cima o te pasarás el desvío. Puede ser divertido, aunque realmente hay poco de valor allí abajo. Toma el desvío de la derecha y acelera para tomar las rampas. El Punto de Control se encuentra a tu derecha.
PC 2: Este túnel debería serte familiar... conduce rápido para saltar. Sigue por el segundo túnel y al salir entra derecho en el estrecho puente. Cuando hayas pasado esto encontrarás varios objetos cerca de los contenedores incluyendo el horrible Hot Rod. Sigue por la zona a rayas hasta el Punto de Control 2.
PC 3: Cruza el puente a toda velocidad –esto te sonará familiar... gritos cómo "¡Aaaargh! ¡Mierda! ¡Co...!" etc.–. Conduce a un lado del centro para esquivar un gran agujero y realizar el salto. Aplasta a los peatones al otro lado y ten cuidado con el poli –si caes al ácido, PUEDES regresar arriba siguiendo el camino asfaltado–. Coge los bonos grandes que hay en los barriles verdes y sal del túnel después del grupo de peatones para llegar al Punto de Control.
PC 4: Desvío a la derecha al final de la pendiente. Conduce por la izquierda para entrar en el callejón –acelera porque seguramente el policía te habrá seguido–. Cuando llegues al área abierta, colócate ligeramente a la izquierda del centro para tomar una rampa de salto. Si estás correctamente orientado podrás aterrizar sobre un contenedor y recoger los objetos que allí hay. Después del mencionado contenedor, conduce por la derecha para llegar al Punto de Control.



NIVEL 30





Seascythe

Tipo: Recorrido Oceánico
Ranking mínimo: 18
Número de Peatones: 400
Longitud: 4.01 Millas (6.45 Km.)
Vueltas: 5

Aquí es donde verdaderamente empiezan tus problemas...

PC 1: Encontrarás bonos de tiempo sobre las rocas de la derecha. Tendrás que aplicar las reglas de siempre: ¡NO DEMASIADO RÁPIDO O ACABARÁS EN EL MAR! Tira al poli por encima de la barrera, si puedes. Sigue la carretera por la derecha para matar a gente y obtener bonificaciones. Alcanza el Punto de Control.
PC 2: Conduce sobre las zonas rocosas para conseguir bonos. Entra en el apartadero –ojo con el poli– para conseguir algunos objetos más y matar a otros cuantos. Quédate por la izquierda cuando regreses a la carretera y cogerás bonificaciones. Cuando llegues al puente, salta o toma la rampa que hay junto a él. Atropella a los peatones que hay cerca con los bloques y consigue así mejor puntuación.
PC 3: Sube la pendiente que tienes a la derecha para coger dos bonificaciones de tiempo, después cambia a la izquierda para coger dos más. A continuación, quédate a la derecha mientras recorres la curva a la izquierda. Conduce sobre el tramo de tierra y recoge los objetos que veas. Al fondo, ten cuidado con la curva cerrada a la derecha –sigue y vira al lado contrario sobre los muelles para conseguir más bonos–.
PC 4: Toma la subida a la derecha de nuevo y conseguirás más tiempo. A la derecha tendrás un gran grupo de peatones. Aplástalos y continúa hacia arriba, recorriendo las curvas. Mata a todos los peatones que hay en los márgenes.
PC 5: Destroza la gasolinera. Encontrarás algunas bonificaciones junto a la cabina de teléfono azul. Baja despacio por el siguiente barranco y lleva a cabo tu mayor matanza. Encontrarás dos objetos a la izquierda y dos más a la derecha. Después de eso, es todo fácil –si te queda tiempo, da la vuelta y entra en los túneles donde podrás recoger más cosas–.

NIVEL 31

Tormenta del Desierto

Tipo: Ciudad Minera
Ranking mínimo: 15
Número de Peatones: 470
Longitud: 1.56 Millas (2.51 Km.)
Vueltas: 8





En la ventana "Ver Información" –"View Info"–, se puede leer que este circuito es muy exigente, pero si tienes cuidado, no deberías tener demasiadas dificultades.

PC 1: Cárgate al Juez de carrera y sigue el camino. Para conseguir tiempo, estrella los demás coches contra los muros. Para lograr la máxima carnicería y bonificaciones, derrapa de lado en los cruces, antes de llegar al Punto de Control 1.
PC 2: Gira a la izquierda dentro de la pirámide para coger bonos; a continuación sigue las flechas, prestando atención a los policías. Hay una larga curva fuera, así que coloca el coche correctamente para pasar por el siguiente Punto de Control.
PC 3: Acelera por el túnel. Cambia a la derecha cuando salgas para atropellar a los peatones y pasa el Punto de Control que verás fácilmente. ¡Cuidado con el poli! Empiezan a ser más duros y persistentes a estas alturas del juego. Realmente no quieren que ganes.
PC 4: Recorre el siguiente túnel despacio. Apunta el coche hacia la rampa –o gira a la derecha para una carnicería de masas–. El Punto de Control se encuentra justo arriba de la rampa.
PC 5: Vuela sobre los tejados hasta que aterrices en la carretera, cual pájaro. Gira a la derecha para pasar por el último Punto de Control. No te ha resultado difícil, ¿verdad? Existen muchísimos secretos en este circuito, así que agudiza tu ingenio.
En la zona edificada al Oeste del mapa hay una barrera colocada contra dos edificios. Detrás de una de las barreras cercanas encontrarás una rampa que conduce hacia arriba. Tómala a una velocidad apropiada –70 Mph aproximadamente– para aterrizar sobre el tejado y conseguir muchos objetos que te ayudarán en tu viaje.



NIVEL 32

Locura de Rampas

Tipo: Reproc. de Océano Ácido
Ranking mínimo: 12
Número de Peatones: 281
Longitud: 0.95 Millas (1.52 Km.)
Vueltas: 15





¿15 vueltas? ¡ESTÁS bromeando...!

PC 1: Déjate los neumáticos en el asfalto al tomar la salida antes que termine la cuenta atrás para escapar de la multitud –cárgate al Juez de carrera para recuperar la multa–. Atraviesa el tramo estrecho en primer lugar antes que los demás, o de otro modo las cosas se pondrán muy difíciles enseguida... Toma la rampa y pasa por encima de la barrera. Descarga duro sobre tus oponentes cuando lleguen a campo abierto y consigue así tu tiempo extra. Sigue de frente y gira levemente hacia la derecha para alcanzar dos rampas más. Toma la segunda a poca velocidad para recoger los objetos que se encuentran sobre la barrera. Al otro lado de la barrera, gira rápidamente a la derecha y trata de evitar la atención del policía. Sigue la flecha y quédate a la izquierda del foso para llegar al Punto de Control.
PC 2: Toma la rampa a velocidad moderada apuntando ligeramente hacia la derecha para aterrizar sobre un tejado que contiene un montón de objetos que te reportarán importantes beneficios. Recógelos. Necesitarás todo el tiempo que puedas conseguir si vas a completar las 15 vueltas con las que cuenta el circuito –¡tío raro!–. Quédate a la izquierda a lo largo del siguiente foso –desciende al foso si te encuentras desesperado por desparramar carne– y usa el freno de mano para doblar a la derecha. Gana velocidad y toma la rampa para saltar de vuelta al lugar desde donde empezaste.
La verdad es que completar las 15 vueltas no será tan difícil ya que el circuito es muy corto. El principal problema son los oponentes que se quedan atascados en el estrecho pasillo antes de la primera rampa. Si esto ocurre, intenta empujarlos por la rampa y por encima de la barrera.

NIVEL 33





Sangre en las Azoteas

Tipo: Alrededores de la Ciudad

Ranking mínimo: 9

Número de Peatones: 544

Longitud: 4.4 Millas (7.08 Km.)

Vueltas: 10

A estas alturas deberías tener el coche de Otis o el de Pitbull. Usa uno de ellos ya que necesitarás de su blindaje y su potencia...

PC 1: Derrapa de lado en el primer cruce para cargarte el máximo de gente. En el siguiente cruce gira a la izquierda para llegar al Punto de Control.

PC 2: Conduce despacio y gira a la derecha sobre los tejados. Sigue de frente más rápido –70-80 Mph aproximadamente– para saltar. Gira a la izquierda para realizar dos saltos más. No demasiado rápido. Frena cuando aterrices, gira a la derecha para pasar por el Punto de Control.

PC 3: Gira a la derecha hasta que te encuentres mirando en sentido contrario. Cruza el puente. Cuando veas la rampa, apunta a los barriles rojos para recoger Freno de Mano Instantáneo. Sube y tira del freno arriba. Recoge las bonificaciones de la derecha antes de bajar. Una vez en el suelo, sigue por la esquina de la izquierda. Sigue recto brevemente antes de girar una vez más a la izquierda y pasar por el Punto de Control.

PC 4: Sigue la pista... Cuando llegues al tejado del hotel, conocerás a los súper-policías. Eliminarlos va a ser muy complicado, pero creo que merecerá la pena. Para ello tendrás que colocarte directamente detrás de su enorme APC y arrojarlo por el borde del edificio. Pero permanece en contacto con su parachoques trasero todo el tiempo hasta llegar abajo. Con eso debería destruirse. Si sólo le causa daños, chócale con los laterales y te quedarás con él automáticamente. Usa el mapa para regresar a las azoteas. Busca la rampa en el tejado del hotel y salta por ella. Sube el desnivel y acelera por el tejado. Pasa rápidamente por el Punto de Control mirando ligeramente hacia la derecha para aterrizar entre montones de objetos que puedes recoger.



NIVEL 34





Devastación en el Centro de la Ciudad

Tipo: Distrito Comercial de la Ciudad

Número de Peatones: 506

Longitud: 5.76 Millas (9.27 Km.)

Vueltas: 12

No necesitas ser un Einstein para darte cuenta que si lograste robar el Suppressor, a partir de este momento será lo que utilices...

PC 1: Acelera por el centro para destripar y obtener tiempo. Haz un trompo de 180 grados para volverte de cara contra el resto de los corredores. Cuidado con la policía. Consigue un montón de tiempo extra. Desaparece por la esquina de la derecha. Pisa otra vez a fondo, pero frena antes de estrellarte contra la Cosa de Hormigón (Concrete Thing™) y vira a la derecha.

PC 2: No demasiado rápido. La carretera no es del todo recta y hay una mala curva a la derecha y al final. Tómala lentamente y entra en la recta despacio, listo para tomar el desvío a la izquierda y hacia el Punto de Control 2.

PC 3: No corras demasiado, hay una curva cerrada a la izquierda. Conduce por la zona de servicios para conseguir bonificaciones y matar a gente. Sigue la carretera y pasa por las curvas peraltadas a toda velocidad. Colócate en el centro para desparramar sesos. Cuando veas aproximarse el edificio grande, gira de golpe a la derecha.

PC 4: ¡Un glorioso tramo recto! Sólo recuerda frenar cuando la carretera que discurre por encima de ti comience a descender. Prepárate para virar bruscamente a la izquierda. Acelera en el tramo de tierra y sube la pendiente. Cuando llegues arriba, disminuye la velocidad para poder virar de golpe a la derecha. Pisa a fondo para pasar el Punto de Control 4, pero frena después de la puerta para tomar el desvío a la derecha. Gira a la izquierda cuando se te diga que regreses a la carretera –usa el mapa si te encuentras desorientado, la primera parte de la Vuelta 1 es un poco diferente de la primera parte de las otras vueltas–.

NIVEL 35





Playas de Sangre

Tipo: Parque Nacional
Ranking mínimo: 3
Número de Peatones: 519
Longitud: 3.14 Millas (5.05 Km.)
Vueltas: 12

Se acerca el final... ¿Será el tuyo...?

PC 1: Al volver la primera esquina, arremete contra todo el que te estorbe y arrójalo por el precipicio a la izquierda. Sigue la carretera para llegar al Punto de Control.
PC 2: Sigue despacio, ya que el recorrido tiene curvas y no hay barreras en todas y cada una de ellas. Tras doblar a la izquierda, comenzarás a descender. Hay un montón de vacas al fondo, así que podrás hacer una pequeña barbacoa sobre la parrilla de tu coche... Vira a la izquierda y pasa los árboles –quédate a la derecha junto al precipicio para pillar a las vacas y recoger los objetos–. Dirígete hacia la derecha a través del hueco en la Gran Cosa del Bosque. Vira ligeramente a la derecha. Pasa bajo el arco y dirígete hacia la derecha del precipicio hacia el canal de agua y pasa el Punto de Control.
PC 3: Sube la cuesta y vira a la izquierda arriba. Sigue la carretera y colócate a la izquierda sobre la hierba para recoger bonos de tiempo. Sigue la carretera por encima de un pequeño salto, después ascendiendo una gran montaña hasta alcanzar el Punto de Control –gira a la derecha después del Punto de Control para destrozar una gasolinera y conseguir unos cuantos objetos. Destroza también los árboles si eres un tío violento–.



NIVEL 36





Cortinas de Carne

Ranking mínimo: 1
Tipo: Parque Nacional
Número de Peatones/Ganado: 260
Longitud: 2.78 Millas (4.47 Km.)
Vueltas: 15

Ahora sí que parece que llegas, ¿o no?

PC 1: Conduce por la derecha durante el descenso para tomar una rampa de salto. Si entras a la velocidad apropiada y giras un poco a la derecha aterrizarás sobre una estrecha plataforma sobre la que encontrarás unos diez objetos. Tranquilo. Déjate caer a la carretera y rueda despacio para atropellar a todas las vacas. Gira a la derecha entre los árboles donde se indica. Sigue la serie de curvas hasta alcanzar el Punto de Control.
PC 2: Colócate a la derecha... Ahora retrocede sobre tus pasos, así que llévate por delante cualquier vaca que te perdieras antes –no debes desperdiciar nada de lo que hay en este nivel–. Despacio por el desnivel y gira a la izquierda al llegar a la gran manada de vacas para ascender por el camino de tierra. Frena al llegar arriba para girar a la derecha. Déjate caer desde la repisa para pasar por el Punto de Control. Ahora puedes conducir por el tramo a tu izquierda o déjate caer desde la siguiente plataforma. Destripa a todas las vacas que puedas, necesitarás el tiempo. Salta desde la siguiente repisa y acelera a tope para pasar el cruce volando y reincorporarte a la carrera.
Si deseas ganar el torneo de manera "oficial", necesitarás completar los últimos cinco tramos: "Locura de Rampas", "Sangre en las Azoteas", "Devastación en el Centro de la Ciudad", "Playas de Sangre" y "Cortinas de Carne". Completa éstas y obtendrás la secuencia final. Después de esto, todos los 36 tramos estarán abiertos a ti, junto con cada uno de los coches –incluso aquellos que no puedes robar–. También puedes aumentar el Blindaje, Potencia y Capacidad Ofensiva en el nivel de "Trampas", lo cual hace que todo resulte algo más fácil...

Consejos generales para destrozarlos:



Los motores de los coches constituyen su parte más débil. Algunos coches tienen un motor delantero –los más convencionales–, aunque otros lo llevan atrás, o en el medio –cualquiera de los buggies, por ejemplo–. Las colisiones con coches que tengan el motor delantero les causará más daño. Embestir por detrás a los coches con el motor en el medio y estrellarlos contra un muro, los destrozará aún más.



Cómo robar los coches

De la lista total de coches, existen nueve que se pueden robar. Si te encuentras por encima del ranking necesario para robar un coche y lo destrozas, tienes unas posibilidades de 50/50 para poder robarlo.

RANKING 89 Ó MENOS:
Vlad, ED-101, Mech Maniac
RANKING 55 Ó MENOS:
Screwie Lewie, Ivan El Bastardo
RANKING 38 Ó MENOS:
Psycho Pitbull, Otis P. Jivefunk
RANKING 21 Ó MENOS:
Don Dumpster
RANKING 9 Ó MENOS:
Suppressor

Coches estándar

Aquellos a los que el jugador tiene acceso normal.



MAX DAMAGE

El tipo: Max es el personaje que puedes escoger si eres de ese tipo de pilotos agresivos.
El coche: El Eagle es bastante rápido y dispone del blindaje más fuerte y la mayor capacidad ofensiva de los dos coches. Su velocidad máxima –sin súper turbo, etc.– es de unas 200 Mph (322 km/h).



DIE ANNA

La chica: Esta maravilla psicótica es la que puedes escoger si persigues una experiencia un poco más suave. Escoge a Anna si buscas más velocidad, o si eres un triste idiota enamorado.
El coche: El Hawk es muy rápido, pero tiene un blindaje más débil que el vehículo de Max. Su capacidad ofensiva resulta también un poco limitada. Su velocidad punta –excepto con extras– ronda las 250 Mph (402 Km/h).



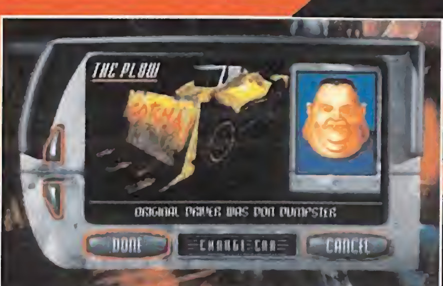
FUERZAS ESPECIALES DE LA POLICÍA

Los tipos: Sólo te los encontrarás en un circuito. No tienen escrúpulos, son implacables y agresivos. Vencerles resulta un verdadero suplicio. Para más información, consulta la sección referente al circuito "Sangre en las Azoteas".
El coche: El Suppressor es lo último en máquinas de matar. Enorme, rápido y prácticamente indestructible.



MECH MANIAC

El tipo: Mech no es un conductor agresivo. Él prefiere salir disparado a toda velocidad, de modo que tendrás que perseguirle.
El coche: El Grungebuster es ligero como una pluma y rápido. La mejor forma de destruirlo es volcándolo sobre su techo, para después embestirlo repetidamente. No intentes usar este coche para eliminar a otros, es demasiado frágil.



DON DUMPSTER

El tipo: Don es grande, gordo y cabreado. Conduce de una forma extremadamente agresiva y se meterá contigo siempre y durante toda la carrera.
El coche: La única forma de destrozar el Plow es a base de largas y rápidas embestidas. Si lo conduces, no apliques mejoras al motor por encima del nivel 3 ya que la parte delantera se elevará del suelo. No resulta nada bueno.

Los coches

Coches estándar



IVÁN EL BASTARDO

El tipo: Iván sufre de resaca por ingestión de vodka, así que no te extrañe que esté de mal humor. Se trata de otro conductor agresivo con el objetivo de destrozarte tan rápido como pueda.

El coche: Es horrible. Un control ineficaz significa perder el control fácilmente. Deja a un lado el vodka si quieres conducirlo. Puedes eliminarle maniobrando mejor que él.



OTIS P. JIVEFUNK

El tipo: Otis, un tipo de los setenta, se siente muy orgulloso de su Caddy. Siempre te ignorará hasta que le arañes la pintura. Entonces se volverá loco.

El coche: El Caddy Fat Cat es un gran coche, es bastante rápido y muy fuerte. Para destrozar su potente blindaje, es necesario estrellarse con él a toda velocidad, o de frente.



PSYCHO PITBULL

El tipo: Psycho intentará acabar contigo a cualquier precio. Si ello significa lanzarte a un baño de ácido, lo hará.

El coche: El Towmeister es un vehículo pesado y fuertemente blindado. Para eliminarlo, necesitarás un coche duro. Para ello, será útil aumentar tu capacidad ofensiva. La ventaja de este coche consiste en su gran peso, con lo que raramente vuelca.



SCREW LEWIE

El tipo: Está loco, aunque no es tan agresivo como otros. Puede usar la velocidad de su coche para adelantar a cualquiera que pueda suponer una amenaza.

El coche: El Twister puede parecer enorme, pero su blindaje es bastante débil. Eso significa que su velocidad punta es muy alta para su tamaño. Sus grandes ruedas le permiten revolverse en un espacio reducido.



ED – 101

El tipo: ED es un androide pirado y deberás tratar con él como tal. Persigue a todos porque le falta un fusible.

El coche: El Tashita es pequeño y veloz. Posee una excelente capacidad de maniobra y buen agarre en las curvas. Su blindaje es delgado por lo que puede alcanzar altas velocidades. No quites el dedo del botón "Reparar" –"Repair"–...



VLAD

El tipo: Vlad es aficionado a presumir de velocidad con su coche modificado. Por esa razón, casi siempre se mete en líos –o con el techo planchado–. Aprovecha esta circunstancia.

El coche: El Annihilator es el coche más rápido que existe. Sin embargo, cualquier cosa desplazándose a más de 100 Mph, será imposible que doble una esquina, así que usa el freno a tope en las curvas.

Coches trucados

Se obtienen completando todas las carreras o siendo un tramposo asqueroso.



AGENTE NARANJA

El tipo: Agente Naranja (Orange Agent); reacciona igual que Otis P. Jivefunk; araña su pintura y enloquecerá sin detenerse ante nada hasta terminar contigo.
El coche: El Leadpumper parece muy sereno, pero se arruga fácilmente. Este vehículo, propiedad del ex agente del FBI, puede destrozarse mediante repetidas y fuertes embestidas.



LA POLICÍA

Los tipos: Si escuchas sirenas es que tienes problemas. Su táctica favorita consiste en embestir a toda velocidad, normalmente contra una pared.
El coche: No se te ocurra intentar cargarte a un poli, a no ser que conduzcas el coche de Otis o el de Pitbull. Si quieres divertirte, arremete contra un poli en la Modalidad Pinball.



AUTOSCUM Y EL ROAD BRATT

Los tipos: Los AutoScum tienen muchos coches, todos son todoterrenos blindados. Son conductores agresivos, pegan duro y son rápidos.
El coche: El Bratt (Mocoso) es pequeño y frágil, pero es muy rápido. Se puede eliminar fácilmente con sólo embestirle contra la pared a bastante velocidad.



AUTOSCUM Y EL STREET EATER

Los tipos: Los miembros de AutoScum que conducen un Street Eater –Traga Calles– son tan agresivos como los otros miembros.
El coche: El Street Eater es un buggy de dos plazas que también es bastante frágil, pero es muy, muy rápido. Machácalos embistiendo de frente o contra los muros.



ED HUNTER

El tipo: Ed se dedica a librar al mundo de los Comunistas, lo que ocurre es que para él, todos lo son. Ello significa que va a por todo el mundo, incluido tú.
El coche: El Hevy Impaler es grandote, fuerte y bastante rápido. No conseguirás casi nada con un meneo normal, tendrás que estrellarte violentamente contra él de frente y repetidas veces.

Coches trucados



HEINZ FAUST

El tipo: Grande y loco. Y alemán. Y bastante dispuesto a pasarte por encima de la cabeza con tal de llegar a su meta.
El coche: El King Merc es el coche más pesado de todos y probablemente es el más duro de pelar –aparte del Suppressor–. Sólo con numerosas embestidas en un coche grande y rápido podrás vencerle. Finalmente.



FIRESTORM

El tipo: Firestorm es un ex trabajador químico que conduce de forma muy agresiva y maniaca. A veces permanece inmóvil al borde de la pista hasta que pasas... y en ese momento... ¡CRUNCH!
El coche: El Tanka es lento, pero posee un pesado blindaje. Aumenta tu capacidad ofensiva. Cuidado en las minas, ya que es capaz de taponar algunos túneles si se atasca.



LOS HERMANOS GRIMM

Los tipos: Los Grimm te perseguirán por toda la pista, sin reparar en su difunto residente.
El coche: El Stiffshifter es veloz y se agarra bien en las curvas. Sin embargo, su blindaje es bastante ligero. Si le embistes con la fuerza suficiente se deshará en trozos. Si le golpeas en el sitio oportuno, es posible que su ataúd comience a arder.



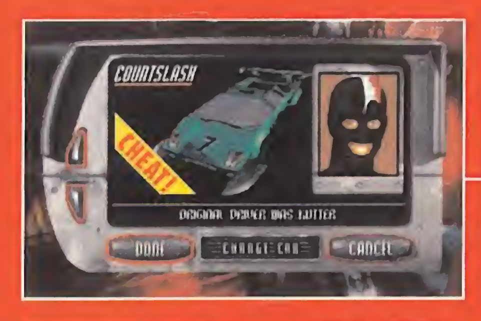
HAMMERHEAD

El tipo: Hammerhead –Cabeza de Martillo– es complicado de vencer, debido a que siempre se coloca en la mejor posición, de manera que cuando quieras volverte hacia él, ya se encuentra en otro lugar.
El coche: Proyecto X fue creado por el mismo Hammerhead. Es lento y pesado, terrible doblando esquinas, sin embargo posee una buena armadura. Pégale en el frontal y acelera fuerte para acabar con él.



HALFWIT HARRY

El tipo: Harry es más bruto que un arado. Casi siempre le verás viniendo directo hacia ti, sin importarle un moco su propia seguridad, ni la tuya.
El coche: El Lumberer está bien blindado, pero es lento. También es grande, lo cual hace de él un blanco fácil. Para eliminarle deberás arremeter varias veces.



KUTTER

El tipo: Kutter está dispuesto a dejarse eliminar, siempre y cuando le permitas eliminarte también. Si has aumentado tu blindaje, no te costará mucho.
El coche: El Countaslash parece estar fabricado en cartón mojado, será fácil aplastarle con unos cuantos choques bien colocados. De frente, como siempre, causará mayor daño.



WANDA LUST

La chica: Puede dar vueltas y vueltas alrededor de ti en su coche, y normalmente lo hará. De todos modos los nervios pronto podrán con ella y a menudo intentará eliminarte.
El coche: El Cullinwing es un deportivo forrado de cuchillas con una sorprendente matrícula que dice "I love U". Es rápido pero muy débil y tiende a doblarse después de una buena embestida.



OK STIMPSON

El tipo: Parece estar siempre huyendo de alguien aunque él no hiciera nada... A menudo encuentra el momento para destripar a alguien.
El coche: El Fraud Broko parece sujeto a una suspensión de gelatina, por tanto es más bien inestable. Un buen golpe de lado puede volcarlo, permitiendo a los más sádicos destrozarlo y acabar con él.



AUTOSCUM Y EL RAZORBILL

El tipo: Otro miembro de AutoScum, agresivo y rápido como siempre.
El coche: Razorbill es un monoplaza, al contrario que el resto de los vehículos Scum que tienen dos plazas. Por esa razón es un poco más pequeño y más difícil de acertar, pero su blindaje es tan frágil como el de los demás.



BURLY SHIRLEY

La chica: Es la hermana de Harry y conduce igual que su hermano. A menudo la verás venir a toda velocidad hacia ti.
El coche: El Pinkpulveriser tiene un fuerte blindaje en la parte delantera y trasera, pero menos en los lados. Para destrozarlo, golpea los laterales.

Los coches

Coches trucados



STELLA STUNNA

La chica: Stella lleva conectada la cabeza a la batería de su coche para tener "energía extra".
El coche: El Electric Blue tiene una característica única, está construido con Rayo Electro-Bastard –consulta la sección Objetos Especiales–. Stella intentará robar tus víctimas conduciendo siempre cerca de ti. Afortunadamente, eliminarla es bastante fácil.





STIG O' SORE

El tipo: Biactol Boy se siente muy, muy orgulloso de su Buggy y hará todo lo que sea necesario para evitar que lo destroces con tus embestidas.
El coche: El Volkswerker está fuertemente blindado y es lento. Es igual que cualquier otro Escarabajo. Excepto por su gran cresta, por supuesto. Aplica los choques frontales de siempre. Cuando rueda a gran velocidad se tambalea y pierde el control fácilmente.



MADAM SCARLETT

La chica: Desde luego, no teme mostrar la velocidad que alcanza su Fearari, o utilizar los pinchos que lleva delante.
El coche: El Fearari es uno de los coches más rápidos del circuito –y parece tranquilo–, pero eso es por está hecho de papel de fumar. Un buen golpe en la parte delantera lo dejará hecho trizas.



VAL HELLA

La chica: Cree que ella es la reina del circuito y aplastará a aquel que diga lo contrario.
El coche: El Cleaver posee espigas en las ruedas, ideal para destripar peatones. Es rápido y ágil, capaz de describir curvas muy cerradas, pero lleva un blindaje ligero. Aprovecha esta debilidad en beneficio propio y cárgatelo.

Pisa a fondo, y limpia las calles de peatones por el método más expeditivo

Objetos especiales

1.- ¡Zombies/Peatones pegados al suelo!
30 Segundos.
Los peatones no pueden moverse.

2.- ¡Zombies/Peatones gigantes!
30 Segundos.
Peatones de doble tamaño.

3.- ¡Zombies/Peatones explosivos!
30 Segundos.
Esparcen bonificaciones al morir.

4.- ¡Hot Rod!
30 Segundos.
30 segundos de terror puro. ¡Pruébalo!

5.- ¡Turbo Zombies/Peatones!
30 Segundos.
¡Mierda! ¡Andando!

6.- ¡Invulnerabilidad!
30 Segundos.
No pierdas las bonificaciones obtenidas.

7.- ¡Reparaciones gratis!
60 Segundos.
Es un poco como tener padres ricos y comprensivos.

8.- ¡Reparaciones instantáneas!
Instantáneo –¡ya resulta suficientemente raro!–.
Todos los daños son reparados al momento y gratis.

9.- ¡Cronómetro congelado!/ ¡Cronómetro descongelado!
Instantáneo.
Congela y descongela el cronómetro.

10.- ¡Habilidad Submarina!
120 Segundos
Hace que el coche sea más estable cuando se encuentra bajo el agua.

11.- ¡Tiempo extra!
Instantáneo.
Cualquier cosa entre un segundo y un minuto.

12.- ¡Daños en la carrocería!
Instantáneo.
Hace exactamente lo que indica la lata...

13.- ¡Oponentes Congelados!
30 Segundos.
Todos los oponentes quedan instantáneamente congelados, dándote la oportunidad ideal para descerrajarlos.

14.- ¡Policía Congelada!
30 Segundos.
Quedan paralizados. Venganza sangrienta.

15.- ¡Turbo Oponentes!
30 Segundos.
Todos tus oponentes recibirán el súper turbo excepto tú.

16.- ¡Turbo Policía!
30 Segundos.
Súper velocidad para la policía.

17.- ¡Gravedad Lunar!
30 Segundos.
Escasa gravedad. Grandes saltos.

18.- ¡Modalidad Pinball!
30 Segundos.
Tu coche rebotará con todo, infligiendo graves daños y un violento chorro de apelativos.

19.- ¡Escala Muros!
30 Segundos.
"Ruedas adherentes". Podrás escalar paredes verticales como una araña.

20.- ¡Rebota Rebota!
30 Segundos.
Tu coche saldrá volando cada cierto tiempo.

21.- ¡Suspensión de gelatina!
30 Segundos.
No intentes girar en un desvío, acabarás boca abajo.

22.- Zombies/Peatones sobre el mapa
Toda la carrera.
Útil si quieres matar a todos

23.- Rayo Electro-Bastard para Zombie/Peatón
30 Segundos.
Un rayo de alto voltaje se dispara desde tu coche en busca de cualquier peatón por las cercanías.

24.- ¡Grasa en los Neumáticos!
30 Segundos.
No tendrás agarre, ni aceleración. Pero podrás escribir tu nombre sobre el asfalto.

25.- ¡Maximizador de Daños Acme!
30 Segundos.
Incrementa los daños infringidos sobre todos los coches –incluido el tuyo–.

26.- ¡Freno de Mano Instantáneo!
30 Segundos.
Verdaderamente instantáneo. También provoca el asombroso efecto secundario de hacer que Max y Anna vomiten sobre la Prat-Cam –Cámara Primer Plano–.

27.- ¡Turbo!
30 Segundos.
Incrementa la aceleración y velocidad punta en 50%.

28.- ¡Mega Turbo!
30 Segundos.
Incrementa la aceleración y velocidad punta en 100%. No se te ocurra virar en un desvío.

29.- Zombies/Peatones Ciegos
30 Segundos.
No podrán verte. Haz sonar el claxon y observa cómo se lo hacen en los pantalones.

30.- ¡Zombie/Peatón Resurrección!
Instantáneo.
Reemplaza a todos los peatones muertos por otros vivos.

31.- 5 Cupones de Recuperación Gratis
Toda la carrera.
Te permitirá recuperar tu coche 5 veces gratis.

32.- ¡Coche de Puro Granito!
30 Segundos.
Coche muy fuerte, indestructible. Diversión para todos.

33.- ¡Suspensión de Piedra!
30 Segundos.
Te permitirá tomar curvas muy cerradas a velocidades vertiginosas.

34.- ¡¡¡Drogas!!!
5 Segundos.
Bleeeurgh...

35.- ¡Neumáticos Adher-o-máticos!
30 Segundos.
Excelente agarre en las curvas, pero con tendencia a volcar si se fuerza demasiado...

36.- ¡Cosecha de Zombies/Peatones!
30 Segundos.
Es como si alguien hubiera cubierto el frontal de tu coche con súper adhesivo.

37.- ¡Cadáveres del Vesubio!
120 Segundos.
Todos los cadáveres erupcionan.

38.- ¡Gravedad de Júpiter!
30 Segundos.
Incrementa la gravedad. Mucho.

No se vayan todavía... aún hay más

¡Tramposos asquerosos!

Pulsa "L" durante el juego para obtener una pantalla de coordenadas y cuentakilómetros –millas–. Pulsando "Z" durante unos segundos –o cualquier otra tecla que tengas asignada a "Hacer Ruedas"– sobre la línea de salida, te permitirá salir antes del final de la cuenta atrás, pero serás multado con 1.000 créditos. Puedes recuperarlos si matas al Juez de carrera.
Escribe uno de estos códigos despacio y con cuidado –si lo escribes demasiado rápido no quedará registrado– para obtener diferentes efectos:

Mucho Dinero:
GIVEMELARD
Peatones Pegados al Suelo:
SPAMSPAMSPAMSPAM
Peatones Gigantes:
SMALLUDDERS
Peatones Explosivos:
SUPERHOOPS
Hot Rod:
IGLOOFUN
Turbo Peatones:
FUNNYJAM
Gravedad Lunar:
IHAVESOMESPAM
Modalidad Pinball:
MOOSEONTHELOOSE
¡Rebota Rebota!:
CHICKENFODDER
Suspensión de Gelatina:
BUYOURNEXTGAME
Peatones sobre el Mapa:
ILOVENOBBY
Rayo Electro-Bastard para Peatones:
RUSSFORMARIO
Peatones Ciegos:
HAMSTERSEX
Peatones Resucitados:
NAUGHTYTORTY
Drogas:
INTHELOFT
Neumáticos Aher-o-máticos:
BOYSFROMTHEBUSH
Cosecha de Peatones:
TRAMSARESUPER
Cadáveres del Vesubio:
ISLANDRULES
Gravedad de Júpiter:
RABBITDREAMER

Pero, ¿quién dijo que había acabado la masacre? El alegre crujir de huesos y rechinar de dientes no llega a su fin con la extensa guía de «Carmageddon» que os acabamos de ofrecer. Al contrario, es sólo el comienzo de la diversión. Embutíos en el mono de piloto carnicero y montad en vuestros vehículos. Por delante os espera el camino hacia el infierno que, además de buenas intenciones, está asfaltado de restos de peatón.









STAINLESS SOFTWARE/SCI
Disponible: PC CD
DISCO DE DATOS

Era de esperar. Un añadido como el «Splat Pack» era algo lógico para un título como «Carmageddon», que se puede considerar como uno de esos programas que siempre se prestán a "algo más". Sin embargo, tampoco se puede tomar el «Splat Pack» como un simple disco de datos, ya que las novedades afectan seriamente al contenido del juego en sí.

MÁS Y MÁS

Manos al volante de nuevo, el «Carmageddon Splat Pack» hace gala de un considerable aumento cuantitativo en lo referente a circuitos. Con cuatro nuevos mundos como base, el juego incluye dieciocho –ahí es nada– recorridos totalmente originales que nos trasladan desde la atmósfera urbana del título original a ambientes tan originales como castillos medievales, plagados de caballeros de reluciente armadura y, si somos lo bastante malvados –y







habilidosos– como para llegar hasta allí, se nos invitará a pasear por el mismísimo Averno, donde descubriremos a Lucifer pegado a un PC y dando caña a su juego favorito –imaginad cuál puede ser–.

Pero SCi no se ha detenido ahí. Los circuitos no son las únicas novedades, y eso que el tema afecta incluso al juego en red, en el que aquellos usuarios que puedan disfrutar de esta opción encontrarán plena satisfacción en recorridos como el "Figure of 8", una auténtica barbaridad de destrucción y choques en cadena.

Pues bien, además de los circuitos también los vehículos varían considerablemente en el "Splat Pack". Los dos coches originales han sufrido modificaciones sustanciales, pasando ahora a conocerse como el Red Eagle 2 y el Hawk Deluxe. Más veloces, maniobrables y con mejoras en cuanto al nivel de física, lo que aumenta la diversión y el realismo.

Con todo esto, podría bastar para considerar al «Splat Pack» como el disco perfecto para llevar «Carmageddon» al límite de la diversión. Circuitos, coches, personajes –incluyendo carneros, jabalíes, presos, alguna integrante de las Spice Girls...–, pero... ¿qué nos falta? Por supuesto, rivales.

Los vehículos enemigos no se han quedado en el olvido, y encontraremos pilotos y coches aún más inteligentes, salvajes y originales que los que ya se incluyen en el juego original.

Nada, como se puede comprobar, se ha dejado al azar con el desarrollo de «Splat Pack».

MÁS COMPLETO, IMPOSIBLE

Cuantitativa, y cualitativamente, «Splat Pack» supone un empujón considerable a la diversión y adicción que ya ofrecía «Carmageddon». Y pese a la enorme polémica desatada últimamente por su supuesta "violencia alienante" (bien, a estas alturas los usuarios de videojuegos no nos vamos a escandalizar por esta moda cíclica que, de vez en cuando, ataca a los "espíritus puros" de este país), no va a hacer sino conseguir que el título se venda aún más, para horror de aquellos que piensan que esto de los juegos no es más que un invento del Maligno.

Y, para no dejar ningún nudo sin atar, SCi, además de todo lo que incluye «Splat Pack» como mejora que supone de «Carmageddon», incluye en el mismo paquete los patches necesarios para tarjetas 3Dfx, con lo que la calidad visual llega a un nivel realmente elevado, para poner así la guinda a un pastel sumamente apetitoso. En definitiva, si os gustó el juego original, el «Splat Pack» os entusiasmará. Si no lo conocíais, ésta es la ocasión perfecta para disfrutar de un título divertido como pocos. Y si pertenecéis a ese sector que cree que sólo con mirar la caja ya se está pecando, entonces no sabemos que hacéis leyendo una revista dedicada a los videojuegos.

F.D.L.







88





Redacción y Diseño:
Equipo Micromanía
Edita:
HOBBY PRESS, S.A.

Mageslayer

Magia contra magia







GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

La Tierra al completo se encuentra asolada por el terrible poder de los magos que, sedientos de sabiduría y control, han desafiado a las propias leyes de la magia desencadenando unas fuerzas que casi ni ellos logran controlar. Alguien tiene que pararles los pies y, por supuesto, ahí es donde entramos nosotros.
En este llamativo título de GT Interactive, nuestra labor es la de derrotar a los magos que han desatado el caos por todo el planeta. Para ello, seleccionaremos de entre los cuatro valientes héroes que se han ofrecido para la causa, nuestro paladín guerrero y, a partir de ese momento, todo dependerá de nosotros.
Bajo una perspectiva prácticamente cenital, controlamos a un brujo, diestro en las artes arcanas; un inquisidor, que confía en el poder de su dios guía; un demonio, producto de uno de los experimentos de los magos que salió fallido y un enano guerrero, armado con el martillo que antes le servía de utensilio de trabajo en las minas de gemas.
Miles de enemigos nos acosarán desde el primer nivel, teniendo que demostrar que somos unos hábiles luchadores sin miedo a la superioridad numérica. Además de nuestras armas base, contaremos con una serie de objetos mágicos que sumarán efectividad a nuestros ataques, mermarán las fuerzas de los adversarios...
«Mageslayer» recuerda a un arcade que tiempo atrás arrasó en los salones recreativos y en todas las casas de los aficionados al sector. Por supuesto, nos estamos refiriendo a «Gauntlet», el pionero de una clase de juegos que aún marcan un estilo de programación entre los profesionales y creadores de programas para ordenador.
Divertido a todas luces y correcto en cuanto a nivel tecnológico, «Mageslayer» es una más que buena oportunidad de echar un vistazo hacia atrás, usando la potencia de los ordenadores actuales.

C.F.M.

71



Hércules, o ser lanzado desde un submarino hasta la superfifie.
Los gráficos tienen buena calidad, aunque lo que realmente sobresale son los movimientos, de una suavidad y continuidad increíble.
Misiones de asalto, exploración, eliminación, rescate y muchas, muchas más nos esperan en este simulador bélico que gustara a cualquier aficionado y entusiasmara a los incondicionales del genero.

C.F.M.

79





SAIL 2000

¡A TODA VELA!

VIVID SIMULATIONS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Versión más avanzada del mejor, más completo y realista simulador del deporte de la vela. Los gráficos han sido mejorados en resolución y colorido, al igual que los movimientos, mucho más suaves y sin saltos.
El equipo necesitado para que funcione no es muy elevado, a pesar de su calidad técnica, por lo que todo aficionado a este deporte, y que disponga de un PC, tendrá toda la acción marítima, en su propia casa, eso sí, siempre y cuando tenga un buen nivel de inglés para poder utilizar el manual.

★★★

MADDEN NFL 98

TOUCH DOWN!

EA SPORTS
Disponible: **PLAYSTATION**
SIMULADOR

A pesar de no ser un deporte muy prodigado en nuestro país, donde sólo unos pocos lo siguen asiduamente, las ediciones de Madden, gracias a su calidad, cada vez mayor, han conseguido abrirse un hueco en el mundo de los simuladores deportivos como uno de los más vendidos.
La base de datos está totalmente actualizada con los equipos de la liga americana y se incluyen muchas más jugadas y estrategias que, por supuesto, pueden ser modificadas a nuestro gusto.
Como era de esperar, las mejoras con respecto a la anterior entrega son bastante notables, y EA Sports se anota, así, un nuevo "touch down".

★★★

Atlantis
La desaparición de la Atlántida

Todos habréis escuchado historias y leyendas sobre el perdido continente de la Atlántida. ¿Desapareció sumergiéndose en las aguas del océano; quedó cubierto por magma por las continuas erupciones volcánicas, o fue por alguna razón sobrenatural que quedará en el olvido? Los chicos de Cryo se encargan en «Atlantis» de aclararnos algunas dudas, y llegar a nuestra propia conclusión.



Pocas veces podremos disfrutar de un atardecer tan bonito como los que nos ofrece «Atlantis».

CRYO
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA

Mucho ha llovido y miles de cosas han cambiado desde que los franceses de Cryo comenzaran sus andanzas en el mundillo del software. Y así, previniendo dichos cambios, los integrantes de la compañía decidieron desde el primer momento no encasillarse en un solo tipo de producto, sino tocar, aunque fuese muy de soslayo, cada uno de los géneros existentes y ver en cuál de ellos conseguían los mejores resultados.

EL FACTOR EXPERIENCIA

Hace ya mucho tiempo que «Dune» apareció en el mercado, y ya por aquel entonces fue un gran éxito de crítica y público, en general, además de poner la base argumental a disposición de Westwood, para el desarrollo del precursor de los títulos de estrategia en tiempo real que



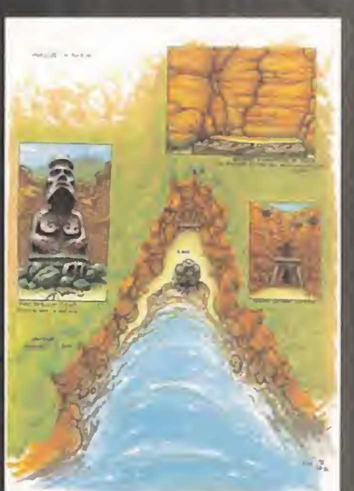
El continente de la Atlántida resulta ser un lugar paradisíaco aunque, sin embargo, en estos sitios que parecen tocados por la mano de Dios, casi siempre tiene que haber alguna mente maquiavélica capaz de llevar a cabo las acciones más malvadas.



hoy disfrutamos, «Dune II». Mucho más cercanos en el tiempo están «Hard Line», un impresionante arcade en primera persona, más parecido a una producción cinematográfica que a un juego de ordenador, y «Lost Eden», una bellísima aventura en la que humanos y dinosaurios convivían en un planeta lleno de verdor salvaje. Estos tres títulos, junto a la larga lista que ya tienen en su haber y en la que destacan las dos partes de «Megarace», «Dragon Lore», en sus dos entregas, «Versalles» y más, les han servido como espléndida fuente de experiencia para crear un producto como «Atlantis».

Los gráficos y la música son los apartados más sobresalientes del juego





El diseño en papel

Por supuesto, y como cabía esperar, unos escenarios tan elaborados como son los que conforman el juego han tenido que sufrir un paso inevitable en el proceso de creación, como es el diseño en papel, para después ser traducidos a pixeles. De esta manera ha sido posible conseguir el resultado que vemos en la pantalla.

EL CONTINENTE PERDIDO

En «Atlantis» encarnamos a un joven muchacho, de nombre Seth, que tras toda una vida de adiestramiento, ha sido seleccionado para convertirse en un "companion" de la reina Luna. Los companions son los servidores de confianza de la soberana, cuya obligación es ayudarla y protegerla en cualquier situación. Seth ha tenido la mala suerte de llegar a palacio en un momento extremadamente delicado, ya que una conspiración contra su majestad ha resultado en su rapto, en uno de sus muchos viajes. Tras unas cuantas pesquisas en la ciudad y sus alrededores, nuestro protagonista descubrirá que la cabeza pensante que ha urdido todo este plan no ha sido sino el propio consorte de la reina, el rey Sol,

Libertad de visión

Esta tira representa uno de los puntos estáticos en el que podemos encontrarnos en un momento de la aventura. Si hiciésemos un esfuerzo imaginativo y nos viésemos en el interior de la misma, doblada en forma cilíndrica, y con el dibujo hacia el interior, veríamos como el efecto conseguido es el mismo que han logrado los programadores de «Atlantis». La dificultad estriba en que durante el proceso tenían que hacer casar de manera perfecta las imágenes estáticas con las que aparecen en movimiento, de manera que el salto entre una y otra fuese prácticamente nulo.













que, temeroso de enfrentarse al desafío periódico en el que su puesto se ve amenazado, quiere sonsacarle a su "compañera" el secreto del poder supremo que se halla oculto en algún lugar del continente.

La aventura se desarrolla prácticamente en su totalidad bajo una perspectiva subjetiva que representa la vista del personaje principal, aunque en ocasiones variará para mostrar una acción importante que hayamos realizado o que esté ocurriendo por sí sola, y debamos ser partícipes en ella.

No tendremos una libertad de movimiento total, ya que hay una serie de rutas prefijadas de antemano, a las que tenemos que sometemos en nuestros desplazamientos. Sin embargo, entre una y otra, sí tendremos la posibilidad de mirar hacia cualquier lado, todo ello con un detalle y una suavidad sobresaliente.

Cómo no, en «Atlantis» vamos a disponer del típico inventario, existente en todas las aventuras del estilo, en el que podemos ir guardando todos los objetos que hallemos por nuestro camino y que, a posteriori, podrían sernos útiles para algún cometido, bien

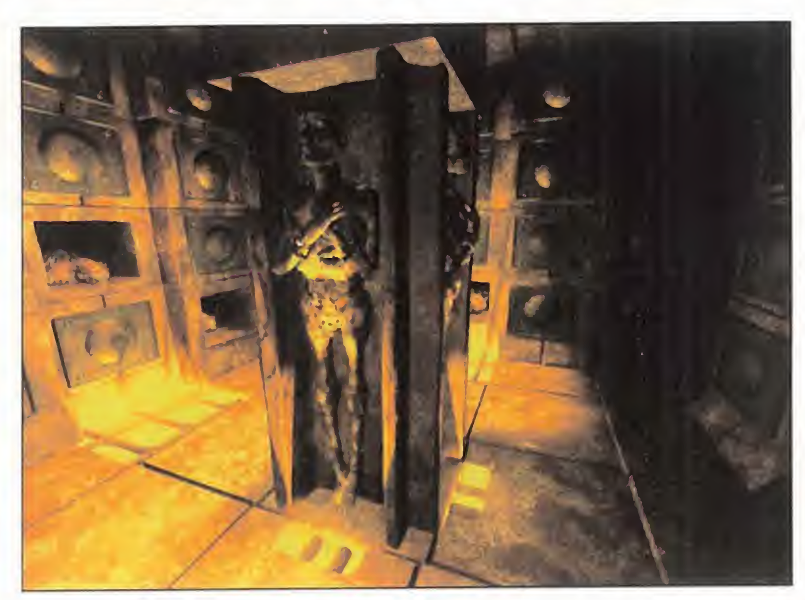
El protagonista tiene que rescatar a la reina Luna, que ha sido raptada



El personaje principal

Ser "companion" de la reina implica, entre otras cosas, la labor de protegerla de todo mal, aunque haya que implicarse en las situaciones más peligrosas o incómodas que podamos imaginarnos. Tal es así que el protagonista ,Seth, tendrá que, desde disfrazarse de sacerdotisa a bucear largas distancias, pasando por servir de cebo a un grupo de guardias, o dar saltos casi sobrehumanos.





por sí solos, o en conjunción con algún otro que tengamos en nuestro poder.

LA AVENTURA COMO ARTE INFORMÁTICO

Es necesario resaltar que nos encontramos ante la aventura más espectacular a nivel visual y sonoro que jamás hayamos tenido la oportunidad de echarnos a la cara. Seguramente todo aquel que pueda ver las pantallas del artículo pensará que tiene unos gráficos impresionantes y podemos aseguraros que se quedará corto.
Para lograr apreciar al cien por cien la calidad que tiene «Atlantis», es necesario verlo funcionando en un ordenador, en vivo y en directo, ya que es en la mezcla de gráficos y movimientos, donde de verdad se aprecia la obra de arte informático que es «Atlantis».



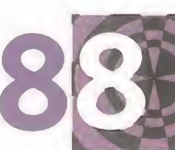
Enigmas que no falten

Uno de los puntos que siempre tienen éxito en este tipo de aventuras en primera persona son los enigmas y acertijos. En esta ocasión, la dificultad de los mismos ha sido perfectamente ajustada de forma que, a medida que avancemos en la historia, veremos cómo se complican más y más, aunque nunca resulten imposibles de llevar a cabo.

Nos desplazamos por rutas fijas, no alterables en tiempo real

La música es otro punto importante y a destacar, ya que todas las melodías existentes han sido creadas especialmente para el juego y su estilo, mezcla New Age y tribal, que recuerda en momentos a las composiciones de artistas como Enya, acompañan perfectamente al ambiente tropical de los escenarios paradisiacos en que nos vamos a mover, y en los que transcurre la acción.
Si tuviésemos que ponerle a un juego para ordenador el clasificativo de obra de arte, sin duda «Atlantis» tendría muchas opciones para ganar.

C.F.M



Lylat Wars
Objetivo: defender Lylat

La paz y la prosperidad que, tiempo atrás, llegaron a caracterizar al sistema Lylat, han desaparecido tras la llegada de Andross el Maligno, un brillante al igual que sádico científico, que ansía dominar el Universo. Por suerte, el escuadrón Starfox estará ahí para acabar con sus propósitos y devolver la paz a todo el cuadrante Delta.





NINTENDO
Disponible: **NINTENDO 64**
ARCADE

Andross trabajaba en pos de nuevas bio-técnicas, útiles para cualquier ser vivo. Dichas investigaciones le llevaron a construir una serie de prototipos armamentísticos, que acabaron por trastornar su mente. Su única ambición sería atacar la capital de Corneria y destruirla. Por suerte, el general Pepper, gracias a sus dotes como estratega, consiguió detenerle y desterrarle a Venom.





Además de la nave espacial, tenemos a nuestra disposición un tanque y un submarino

EL REGRESO DE ANDROSS

Años más tarde, un satélite espía informó de actividades subversivas en la actual residencia de Andross. El equipo Star Fox, compuesto por James McCloud, Peppy Hare y Pigma Dengar, se puso en marcha, pero este último traicionó a la armada, teniendo como resultado la muerte de James. Peppy consiguió escapa, pudiendo darle la triste noticia al hijo de su compañero, Fox McCloud, un experimentado piloto, a pesar de su corta edad.

La declaración de guerra por parte de Andross, y la inesperada muerte del más sobresaliente de los integrantes del comando Star Fox, forzó al general Pepper a tomar una decisión: a partir de ahora, Fox McCloud capitanearía el equipo.

Así comienza uno de los títulos más esperados de cuantos estaba previsto su lanzamiento inminente. La razón es que incluye un hardware de ampliación para la consola –"Rumble Pack"– y que, una vez conectado al pad, hace que tiemble con diferentes intensidades, siguiendo fielmente las acciones.





«Lylat Wars» es la versión para Nintendo 64 del famoso juego de Super Nintendo «StarWing»

FÁCIL EN EXCESO

«Lylat Wars» es una fantástica adaptación para Nintendo 64, a partir del juego de Super Nintendo «Starfox», famoso por ser el primero que usaba el Chip FX.

Los gráficos son, sin duda, lo mejor del juego, pues al haber usado toda la capacidad tecnológica de la nueva consola de Nintendo, que es mucha, el efecto 3D que se ha conseguido, a base de polígonos texturizados, es perfecto. Los efectos de luces, las deformaciones, las transparencias y demás efectos especiales aparecerán por todos lados, para ofrecer un más alto grado de realismo.

Cada personaje tendrá su propia voz y tendrá la posibilidad de contactar con los demás integrantes de la escuadra, para pedir ayuda o para instar a que le sigan.

Pero uno de los mayores inconvenientes que tiene el juego que nos ocupa es su escasa dificultad. La redacción en pleno pudimos ver en directo cómo uno de los integrantes se terminaba el juego en dos horas escasas, algo que nos dejó boquiabiertos.

Esto nos ha dejado en una grave encrucijada, ya que si miramos a «Lylat Wars» desde el lado técnico, no tenemos más remedio que puntuarle con una nota cercana al cien, pero es que si nos paramos a pensar en esa gente que se gasta quince mil "pelas" en un cartucho que después se lo acaban de esa manera, no podemos más que pensar en la frustración y el desánimo que le puede entrar. Esto nos ha obligado a bajarle muchos enteros, cosa que no quiere decir que «Lylat Wars» sea malo, ya que es uno de los shoot'em up más impresionantes que hemos tenido la oportunidad de ver hasta ahora.

C.F.M.

77



Rumble Pack

Este nuevo hardware de ampliación para la Nintendo 64 viene incluido en el pack, junto con el cartucho. Todo lo que tenemos que hacer es introducirle las pilas que también vienen de regalo y conectarlo al pad por su parte inferior. El "Rumble Pack" provocará una serie de temblores y sacudidas, acordes con la acción del juego, de manera que si recibimos un disparo, nos chocamos contra una pared o somos atrapados por el chorro impulsor de una nave más grande, vibrará con mayor o menor intensidad, según la gravedad del golpe.

Por supuesto, «Lylat Wars» no es el único con el que podemos usar este hardware, sino que ya existen otros como «Multi Racing Championship», «Golden Eye» y próximamente «Lamborghini».

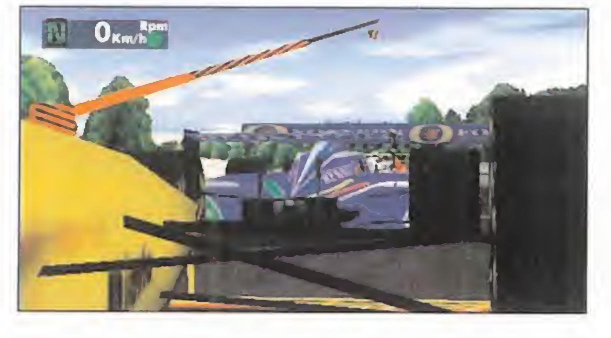
Formula 1 Racing Simulation

¿Simulación o realidad?



¡Lo que hay que ver! El señor Michaèl Schumacher se me acaba de echar encima cuando le estaba dando una buena pasadita por el interior. ¡Vaya panda de domingueros que están hechos los pilotos de F1! Perdonad este impetuoso comienzo, pero este simulador nos ha dejado con las pilas puestas. Se supone que es sólo para incondicionales de la F1, pero cualquiera al que le gusten las 4 ruedas alucinará con la brutal sensación de velocidad y unos choques más propios de la Nascar.







Fórmula 1 en Realidad Virtual. La expresión no es demasiado original, pero es la única que lo describe con justicia

UBI SOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Bastan las primeras vueltas de un Gran Premio para darse cuenta que en «Formula 1 Racing Simulation» los pilotos controlados por el ordenador se comportan como tantas veces hemos visto en la TV. Te cierran la puerta, se ponen a rebufo para pasarte en las rectas, apuran la frenada y, cómo no, también se salen de la pista o se la pegan contra otro. Cualquier cosa puede pasar, y pasa, durante la carrera. Tendréis que estar con cuarenta ojos tanto en lo que pasa por delante como en lo que se refleja en vuestros retrovisores. Esencial conocer el estilo de conducción y el carácter de vuestros rivales, porque la IA llega con este simulador al límite de lo que los aficionados a la F1 podíamos soñar; correr contra nuestros ídolos. No son simples nombres, fríos y perfectos pilotos que no cometen errores. Desarrollan la



El precio de disponer de una tarjeta con el chip 3Dfx no será nada comparado con el nivel de realidad alcanzado en «Formula 1. Racing Simulation», realismo que decae algo con la versión para Direct3D.

estrategia de carrera, pisan a fondo cuando tienen que remontar o bajan el ritmo si es conveniente. Son ellos, con sus virtudes y sus defectos, y allí estamos nosotros para luchar contra sus kilos de arte al volante y experiencia. A la mínima que pueden, te la juegan. Eso sí, todos estamos sujetos a las normas y pueden enseñarnos la bandera negra para hacernos parar en boxes si nuestro comportamiento es poco deportivo.

3Dfx A TOPE

Pero nos hemos adelantado un poco en el orden de acontecimientos, porque antes de salir a pista hay que aprender a conducir el monoplaza. Aunque seáis campeones en «The Need for Speed», «Screamer» y por supuesto en «Grand Prix 2», tendréis que pasar por el modo de aprendiz. Primero, para acostumbrar vuestros reflejos al más desbocado efecto de velocidad que puede experimentarse en un PC. En la perspectiva subjetiva vuestro corazón superará fácilmente las 120 pulsaciones por minuto al ver cómo todo lo que hay en pantalla viene hacia nosotros a más de 30 fps –en la TV son 25 fps– mientras las sombras y texturas del asfalto son devoradas por el morro de nuestro monoplaza, proporcionándonos una sensación de velocidad que sólo podría ser superada sustituyendo el monitor por un casco de realidad virtual. La potencia gráfica del chipset 3Dfx hace posible superar de largo todo lo que habíais visto hasta ahora al conducir con vuestro ordenador.

La segunda razón para pasar por el periodo de prácticas es la necesidad de asimilar el salvaje comportamiento de un monoplaza de Fórmula 1. En nuestra ►

No le falta nada. Dobla, en todo el sentido de la palabra, al genial «Grand Prix 2» y será muy difícil superarlo durante mucho tiempo

Cámaras para todos los gustos





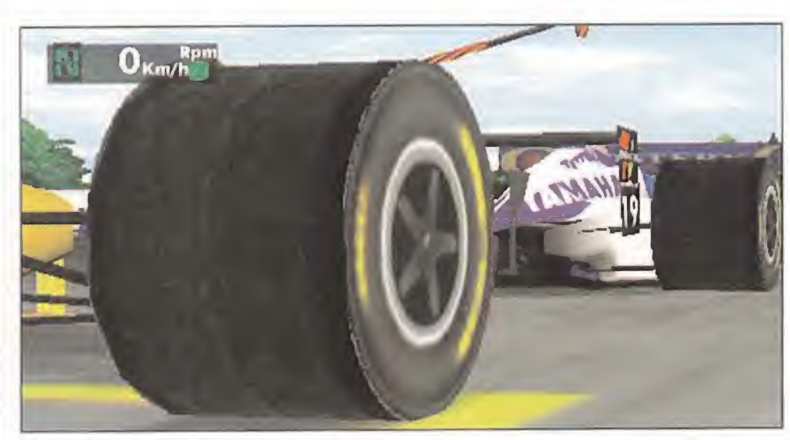




Si la sensación de velocidad es adrenalina pura y los accidentes son la devastación sobre ruedas, por cámaras que no quede. Más de quince ojos electrónicos ofrecen perspectivas muy efectistas para mostrar la acción en todo esplendor y no dejar nada oculto a nuestra vista. Algunas tomas rozan el surrealismo, con planos inclinados y movimientos de cámara muy expresivos. Ni la superseñal de la F1 que esta temporada hemos podido ver a través de Canal Satélite Digital iguala esta colosal realización. En las repeticiones es donde más se puede disfrutar de esta variedad de encuadres, con el control total de la reproducción de los últimos minutos. El botón de pausa será el más utilizado, nos permite detener la imagen mientras alerones, neumáticos y demás componentes de la carrocería vuelan por los aires. Y lo mejor es que podremos conservar para siempre nuestras pasadas favoritas, las maniobras maestras y los desastres más circenses grabando la repetición en el disco duro.



El tratamiento de la luz es tan realista que los rayos solares pueden llegar a cegarnos y el sombreado se refleja en el asfalto, actuando también sobre todos los objetos.



Michelin ha participado en el proyecto aportando todo su conocimiento sobre el comportamiento de los distintos tipos de neumáticos sobre seco y mojado.

preview del mes de octubre ya os contamos que el ingeniero de simuladores de Renault Sport había programado un modelo matemático que calcula las reacciones de los monoplazas en tiempo real, aplicando su gran experiencia en el medio y los datos de telemetrías de Jean Alesi en toda una temporada. Con este impresionante bagaje técnico comprenderéis que ponerse a 350 km/h es fácil, sólo hay que apretar el acelerador a fondo, pero controlar el coche cuando estamos desafiando a la fuerza centrífuga y a la gravedad sólo es posible tras cientos de horas de práctica. Al principio nada mejor que el modo novato, con sistemas de antiderrapaje, antipatinamiento, ABS y dirección asistida. El siguiente paso es desconectar estos elementos, completamente prohibidos por la normativa de la FIA, y comprobar la cruda realidad de lo difícil que es pilotar estos coches y por qué sólo los mejores profesionales que llevan al volante desde que tenían cinco años pueden hacerse con las riendas de estos alucinantes V10.

ESTRATEGIA

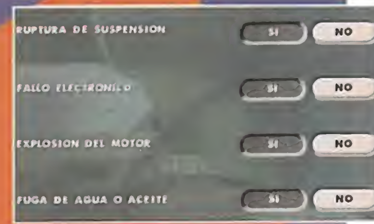
Cuando ya os sintáis con la técnica necesaria para vencer a los trompos a base del contravolante y el más fino tacto con los pedales, hay que seguir con el procedimiento que todos los pilotos cumplen a rajatabla. A saber; primero, memorizar los circuitos hasta el punto de poder correr con



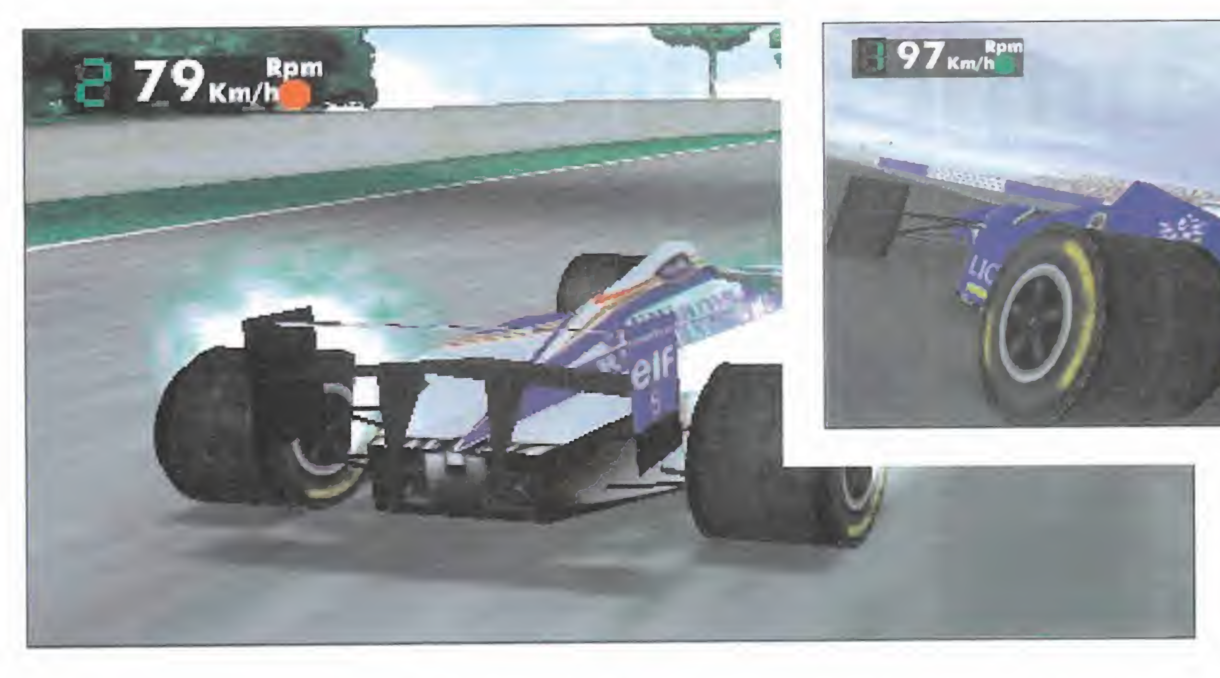
Pantalla dividida, conexión directa, Internet y red local son las opciones multijugador que nos permitirán desafiar a nuestros amigos.

Así es la Fórmula 1

SALIDA ANTES DE TIEMPO	SI	NO
RESTRICCION DE VELOCIDAD EN BOXES	SI	NO
LIMITE DE 30 VUELTAS PARA PRACTICAS	SI	NO
LIMITE DE 12 VUELTAS PARA CLASIFICACION	SI	NO
LIMITE DE 28 NEUMATICOS POR FIN DE SEMANA	SI	NO



"Así es el fútbol", esta frase que siempre se dice cuando a tu equipo le meten un gol cuando mejor estaba jugando tiene su correspondiente versión en el mundo de la F1, y cuando estés a punto de cruzar la meta en primer lugar te puedes quedar tirado. Los motivos son de lo más variado y frustrante. Entre los que son de "ipso facto" están la rotura de la suspensión, explosión del motor, fuga de agua o aceite, el fallo electrónico y la caja de cambios bloqueada. Otros son una dramática muerte lenta: fuga de agua o aceite, pérdida de eficacia en los frenos, tubo de escape partido. Todos ellos están causados tanto por la fiabilidad del monoplaza –este aspecto basado en la competición real– como por nuestra forma de conducir; cuanto más revolucionemos el motor, abusemos de los frenos o más accidentes tengamos, mayor será la posibilidad de sufrir estos fallos. En el caso de los desperfectos provocados en los choques, tales como una rueda pinchada o la pérdida de un alerón, es posible que con mucha calma podamos llegar a boxes y reparar los desperfectos por el precio de perder casi todas las posibilidades de puntuar.



▲ **Esta imagen es el preludio de una lluvia intensa. La luz roja se hace imprescindible para ver los coches cuando las gotas de lluvia y el agua expulsada por las ruedas forman intensas cortinas.**

los ojos vendados, y segundo, dar todas las vueltas necesarias para preparar el coche, la configuración del monoplaza y acertar en la estrategia del número de paradas en boxes es la clave en la Fórmula 1. La inconfundible atmósfera mecánica de la categoría reina del automovilismo se puede vivir en toda su intensidad en unos boxes donde debéis decidir toda clase de reglajes, desde los habituales de la altura de alerones, reparto de frenada, tipo de neumáticos o relación de la caja de cambios a los que exigen conocimientos de ingeniería y dinámica; peralte de las ruedas, dureza y recorrido de muelles y amortiguadores, altura del fondo plano para el efecto suelo e incluso el régimen del motor para incrementar su potencia a costa de la fiabilidad.

La tarea de memorizar los trazados no se hace nada pesada, la belleza de los circuitos invita a recorrerlos una y otra vez. La alta resolución y los 65 000 colores dan la calidad gráfica necesaria para llevar a la pantalla el fantástico trabajo de diseño de los trazados. Gracias a los mapas topográficos y fotografías proporcionadas por la FIA y los propietarios de los circuitos, la construcción informática de los mismos se ha caracterizado por unos niveles de precisión y fidelidad insuperables. Las distancias, las zonas bacheadas y las características del asfalto también se han conseguido trasladar con el estudio de los datos de telemetría de Jean Alesi en cada circuito para descubrir dónde el monoplaza del piloto francés patinaba, en qué lugares perdía estabilidad por los baches y los metros recorridos. Es tal la exactitud a nivel visual y topográfico que sabréis si una vuelta ha sido buena cuando os acerquéis lo más posible a los tiempos de récord reales del circuito.

REALISMO AL 101%

La Fórmula 1 también tiene un sonido propio que la distingue del resto de las disciplinas, y en UBI no se han olvidado de esta faceta. Con la grabación del sonido del motor V10 de Renault, han compuesto un hermoso rugido que pondrá a prueba la resistencia de nuestros altavoces. La comunicación por radio entre el piloto y los boxes cobra la importancia que realmente tiene con decenas de mensajes de voz digitalizados –y doblados al castellano– que nos informarán de todas las incidencias. Los roces del fondo plano contra el suelo o el pasar sobre los pianos asusta lo suyo mientras el estruendo de los motores ajenos nos llega por el canal izquierdo o derecho, dependiendo de la situación de nuestros rivales. Sólo podemos concluir afirmando que «Fórmula 1 Racing Simulation» es la F1 en estado puro, el mejor simulador del ámbito automovilístico. Supera en todo al «GP2» de Crammond y su realismo en todas las facetas es el fruto de una superproducción con la que la FIA va a conseguir multiplicar el número de aficionados a este grandioso deporte. El precio es disponer de una tarjeta 3Dfx –la versión para Direct3D no tiene nada que ver a nivel gráfico y devalúa por completo el programa–, pero cuando te montas en estos monoplazas sabes en qué te has gastado realmente el dinero.

A.T.I.



Heinz Harald Frentzen, Jean Alesi y Jean Christophe Bouillon son los pilotos que han probado el simulador para que así los programadores tuvieran la mejor información disponible.

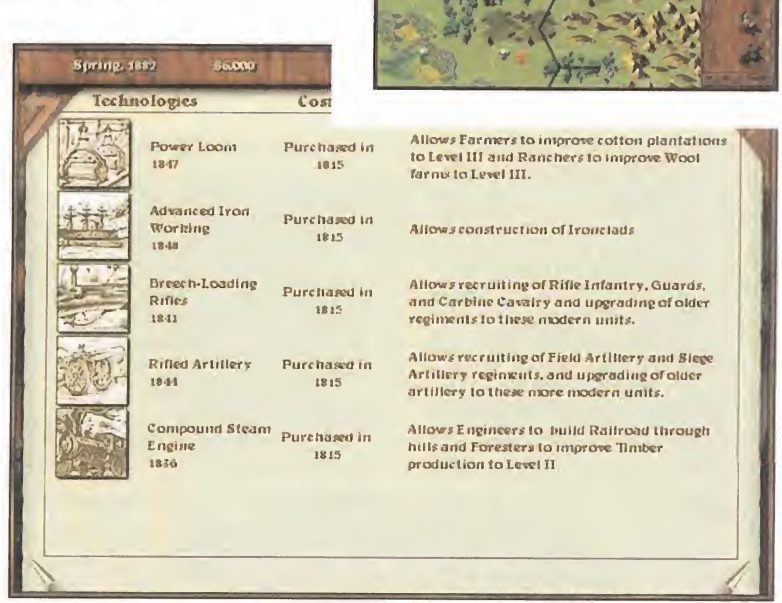
93

Imperialism
El amo del mundo

La simulación económica es uno de los temas preferidos de los creadores de juegos de estrategia en su faceta más fiel de recreación de la realidad. Pero también es uno de los más difíciles de plasmar, pues los riesgos de caer en la imprecisión, la improvisación o la dificultad desmedida están patentes. Aunque algunas, como Microprose, están avezadas en ello y nadie les hace sombra. ¿Nadie?



En esta pantalla tendremos acceso a todas las fábricas de transformación de materias primas, construcción de unidades, y gestión de las mercancías.



Los inventos y descubrimientos que se producen cada cierto tiempo nos proporcionarán muchas ventajas en los más diversos campos.

FROG CITY/SSI
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

SI, muy prolífica en su faceta de creadora de wargames y juegos de estrategia militar, se atreve ahora también con un campo que no ha tocado mucho. En «Imperialism» nos sugieren una forma de convertirnos en dueños del mundo en el siglo XIX con la dominación económica, diplomática, y cómo no, militar. El capitalismo, la industrialización, la expansión colonial, y el establecimiento de la sociedad actual son los temas que sirven de trasfondo al juego.

ECONOMÍA DE PRODUCCIÓN

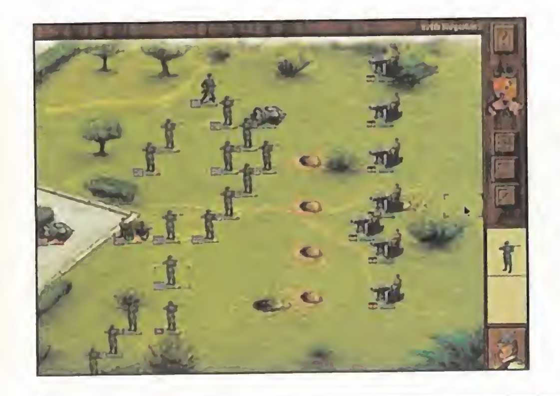
«Imperialism» nos presenta uno de los procesos productivos más claros y trenzados que hayamos tenido ocasión de jugar. Con la peculiaridad además de centrar todo su interés en el mismo, pues todos los demás acontecimientos del juego son accesorios a la simulación económica, una de las más completas y potentes de que disponemos en la actualidad. Por encima incluso de las utilizadas en otros juegos.

Turno tras turno tomaremos decisiones económicas más o menos enmascaradas: incluso cuando movamos un ejército hacia una provincia enemiga o hagamos una propuesta de relaciones diplomáticas a otro país, tendrá consecuencias económicas. El juego se desarrolla en un tablero plano que representa un mundo hipótetico creado aleatoriamente –o real, en los cinco escenarios que vienen por defecto–, dividido en una serie de provincias, pertenecientes a grandes potencias y países menores. El objetivo del juego es que una de esas potencias se convierta en la dominante mundialmente, lo que se decide cada cierto tiempo en una reunión de gobernadores de las provincias.

Comenzamos prácticamente de la nada y debemos llegar a levantar un gran Imperio. La base del mismo serán las materias primas básicas, con las que crearemos mercancías elaboradas que nos servirán para realizar armas, transportes, comida, o herramientas. En definitiva, todo lo que una sociedad necesita;

Busca las diferencias

El combate en «Imperialism» sigue la tónica establecida por muchos juegos actuales de desarrollo por turnos. Las luchas se resuelven colocando a ambos ejércitos en una pantalla que hace las veces de campo de batalla o de tablero de ajedrez. La comparación más próxima la tenemos en «Heroes of Might & Magic II», al que a simple vista se parece bastante, aunque luego no sea así. Para empezar, en «Imperialism,» las unidades actúan según su valor de iniciativa –y no alternativamente, como en «Heroes II», por lo que no podemos alterar el orden–, mientras que su capacidad en el combate depende de tres factores –potencia de fuego, valor de defensa, y distancia a la que puede disparar–.





Los combates pueden resolverse de manera interactiva o automática, tanto al principio como durante los mismos, pasándole la responsabilidad a nuestro ministro de defensa. En este aspecto bélico, «Imperialism» da más ayuda al jugador, informándole incluso de los lugares a salvo del fuego enemigo.

Las batallas navales se resuelven de manera similar a las de tierra, sin diferencias reseñables. En ambas destaca la figura del General, que impulsa la moral de los ejércitos y mejora sus condiciones de lucha, aunque no pelee en sí –a diferencia del héroe que canalizaba las fuerzas mágicas–. La madre de todas las batallas sigue siendo el ataque a la ciudad enemiga, simbolizada por un fuerte, que sólo puede ser derribado usando zapadores –como catapultas en «Heroes II»–.

Fácil de manejar, pero algo complejo de dominar, aunque con pocas partidas se le coge el tranquillo







aunque por supuesto, con el objetivo de aumentar nuestro tesoro, también podremos venderlas, y comprarlas si nos hacen falta.

El otro pilar de nuestra nación son sus habitantes, que formaremos para convertirlos en agricultores, ganaderos, mineros, obreros en las factorías, o soldados. Como accesorio a este ciclo estará el comercio, parte importante para el desarrollo del juego, que llevaremos a cabo con nuestra flota mercante y una densa red de transportes.

TODO ATADO Y BIEN ATADO

En el trasfondo de nuestro crecimiento económico estarán las relaciones con los otros países que componen el mundo. Podremos realizar los más variados acuerdos diplomáticos encaminados a conseguir socios comerciales, realizar una colonización pacífica...

El paso del tiempo se simboliza con la aparición de nuevos inventos y descubrimientos cada cierto número de turnos.

Contar lo que es «Imperialism» es así de fácil. Jugarlo tampoco es complicado, pues no tiene excesivos menús y todo el juego tiene lugar en unas pocas pantallas. Llegar a dominarlo es un poco más complejo, pues la cadena productiva y sus ramificaciones comerciales, diplomáticas y militares están tan bien engranadas, que las decisiones erróneas pueden tener consecuencias desastrosas. Éste es el aspecto donde reside el principal desafío del juego.

Sin llegar a ser tan complejo como otros simuladores estratégicos similares, es mucho más potente, claro y divertido. Las debilidades de «Imperialism» provienen de su simpleza de realización técnica, con unos gráficos indiferentes y muy poco vistosos, y hasta poco claros, en el caso del mapa. Un conjunto general equilibrado, más que nada por la realización espléndida de la simulación económica.

C.S.G.

78



Lo que no destaca especialmente de «Imperialism» son los gráficos, extremadamente simples y poco vistosos , lo que le hace perder enteros.

Jedi Knight
La fuerza como aliada

Tras su aventura contra el Imperio, en la que consiguió desmantelar los planes de construcción de un arma definitiva, Kyle Katarn regresa a su planeta natal para descubrir que pertenece a una estirpe de caballeros Jedi, y que está en su destino el convertirse en uno, para acabar con Jerec, el asesino de su padre.



LUCASARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Un disco metálico grabado, única herencia del padre de Kyle, tiene las claves y el mapa necesarios para llegar al oculto valle de los Jedi.
Armado ya con el sable láser, tendrá que eludir a los secuaces de Jerec y a los seis caballeros Jedi que tiene a sus órdenes, a fin de convertirse en un paladín del Bien.
«Jedi Knight» es la impresionante continuación de «Dark Forces», uno de los juegos que más beneficios ha reportado a LucasArts, utilizando el argumento de «Star Wars».
De nuevo se utiliza el sistema de visión subjetiva para realizar cualquier tipo de acción, con la salvedad de que ésta no será la única disponible, pues en cualquier momento podremos activar un modo persecutorio, utilizado en juegos como «Tomb Raider», por ejemplo.
La temática y forma de avanzar en la aventura también es la clásica, es decir, escenarios enormes, llenos de intrincados pasillos, puertas, ascensores, interruptores, llaves para acceder a zonas específicas, lugares secretos repletos de ayudas, enemigos por doquier y munición, mucha munición.
Aunque Esto no dice mucho en lo que a originalidad se refiere, el nivel técnico alcanzado por «Jedi Knight» releva este problema a segundo plano.

La espada de luz no podía faltar como arma, aunque hay otras muy poderosas

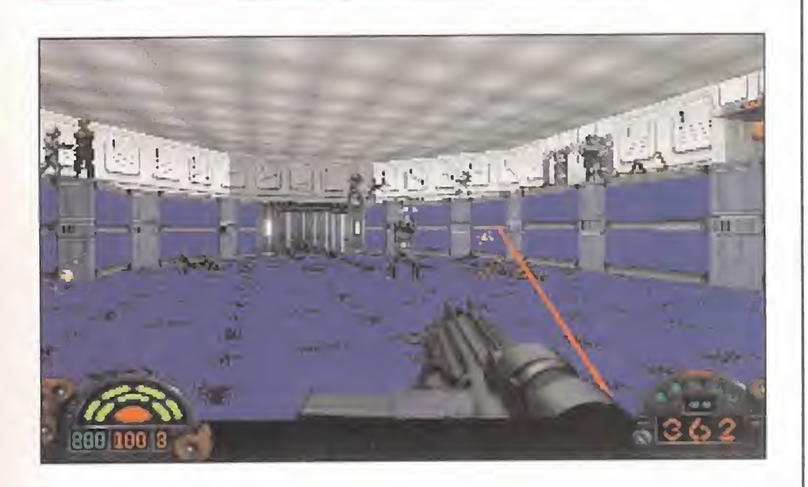


La espada de luz salvará al protagonista de la aventura en más de una ocasión en que su vida corre un gran peligro.

CON EL TOQUE DE LUCAS

Tanto los escenarios como los personajes han sido realizados con la ayuda de un motor gráfico, apodado Sith, el cual fue creado especialmente para el proyecto. Con él se ha conseguido, por un lado, un gran realismo en el movimiento y las posturas, tanto de los enemigos como del protagonista, y por otro, una sensación de profundidad pocas veces conseguida en un arcade.

El tiempo lo mejora todo



A simple vista, las diferencias entre «Dark Forces» y «Jedi Knight» son palpables, sobre todo a nivel gráfico, y es que entre uno y otro hay un espacio de más de dos años, en los que LucasArts ha ganado experiencia y saber hacer con los títulos que crearon entre medias.

Lo primero que cabe destacar es que los gráficos han dejado de ser realizados a base de píxeles, siendo ahora reemplazados por polígonos, que ofrecen mucha más fluidez de movimientos y resolución, máxime si utilizamos la versión acelerada con D3D; la banda sonora ha evolucionado desde los ficheros MIDI, hasta el formato CD Audio –la calidad es mucho más alta– y las secuencias introductorias son interpretadas por actores reales y no por dibujos en movimiento.







Todo héroe necesita tener una compañera en la que apoyarse en momentos de dificultad, y es esta bella muchacha la que encarna ese papel.

Cómo no, la música no podía faltar en un título basado en «La Guerra de las Galaxias», pues su banda sonora es, sin duda, de las mejores que se han compuesto en la historia del séptimo arte, y contribuye excepcionalmente en lo que a ambientación se refiere.

Escenas introductorias de vídeo en tiempo real, un argumento muy cuidado, a pesar de tratarse de un

«Jedi Knight» es la continuación de exitoso arcade «Dark Forces» de LucasArts



Según progresemos como Jedi, nuestro poder crecerá, pudiendo realizar verdaderas proezas.







El juego por red

Sin duda, el juego por red es la opción más divertida del juego, más que nada porque podemos definir al personaje a nuestro gusto. Al principio, elegiremos los poderes Jedi que queremos que tenga, de entre los que tiene el lado de la luz y el lado oscuro, personalizando nuestro caballero Jedi completamente.



Las armas de un Jedi

Un caballero Jedi no tiene por qué limitarse al uso de su sable láser, sino que puede usar las armas de fuego que quiera o sepa manejar; es mejor perder un poco de honor que la misma vida:

PUÑOS:

La lucha cuerpo a cuerpo tiene que ser, por fuerza, nuestra última salida, pues el riesgo físico que corremos es altísimo y las posibilidades de victoria muy limitadas.

PISTOLA BRYAR:

Tipo de munición: batería de energía.
Capacidad de munición: 500 unidades.
Consumo de munición: 1 por disparo.
Daño: 30 unidades de escudo o vida.
El daño disminuye proporcionalmente a la distancia. No es muy poderosa o rápida, pero su manejo es increíblemente sencillo, convirtiéndola en un arma idónea.

RIFLE DE STORMTROOPER:

Tipo de munición: batería de energía.
Capacidad de munición: 500 unidades.
Consumo de munición: 2 por disparo.
Daño: 30 unidades de escudo o vida.
Dispara rápidas ráfagas de láser, pero gasta mucha munición. Perfecto para acabar rápido con grandes grupos.

DETONADOR TERMAL:

Tipo de munición: - -
Cantidad: 30 unidades.
Daño: 73 unidades de escudo o vida, por impacto directo.
Hay dos formas de usar los detonadores termales; la primera, haciendo que exploten al impacto, y la segunda, con un retardo de tres segundos para hacerlos rebotar hasta alcanzar el objetivo.

BALLESTA LÁSER:

Tipo de munición: batería de poder.
Capacidad de munición: 500 unidades.
Consumo de munición: Variable.
Daño: 60 unidades de escudo o vida.
Dependiendo del tiempo que esté pulsado el botón de disparo, así se cargará la ballesta, disparando desde una bala, hasta cinco simultáneas. Además, rebotan en las paredes.

RIFLE DE REPETICIÓN IMPERIAL:

Tipo de munición: batería de poder.
Capacidad de munición: 500 unidades.
Consumo de munición: 3 por disparo.
Daño: 18 unidades de escudo o vida.
Mientras que tengas la munición suficiente, ésta será la mejor arma de que puedas disponer, ya que permite acabar con cualquier enemigo en cuestión de segundos.

DETONADOR RAIL:

Tipo de munición: cargas Rail.
Capacidad de munición: 30 unidades.
Consumo de munición: 1 por disparo.
Daño: 128 unidades de escudo o vida.
Una versión futurista del lanzamisiles, que no puede faltar en ningún arcade en primera persona que se precie. Demoledor a largas distancias y peligrosísimo si nos situamos cerca de la explosión.

MINA TEMPORIZADORA:

Tipo de munición: - -
Cantidad: 30 unidades.
Daño: 100 unidades de escudo o vida.
Estas minas pueden adherirse a cualquier superficie, y activarse de dos maneras: la primera, haciendo que exploten tras breves segundos de haberlas colocado y segundo, por la cercanía de un enemigo.

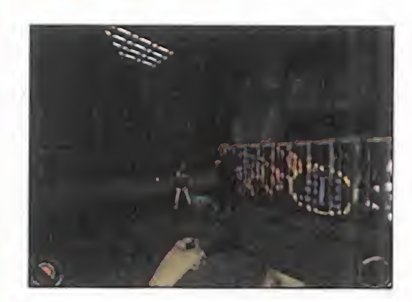
RIFLE DE CARGA EXPLOSIVA:

Tipo de munición: batería de poder.
Capacidad de munición: 500 unidades.
Consumo de munición: 4 u 8 por disparo.
Daño: 80-100 unidades de escudo o vida.
La munición de este rifle puede explotar al impacto, o adherirse al cuerpo del objetivo y explotar tras un tiempo.

ESPADA DE LUZ:

Tipo de munición: - -
Capacidad de munición: - -
Consumo de munición: - -
Daño: variable.
A pesar de ser el arma de más corto alcance, junto con los puños, es por contra la más poderosa del juego. Un espadazo bien dado puede acabar con cualquier adversario que se nos ponga delante. Además, podemos, con práctica, detener los disparos de láser. En definitiva, un arma indispensable para todo Caballero Jedi que se precie de serlo.

En un momento de la aventura podremos decidir hacia qué lado de la Fuerza queremos inclinarnos



arcade al más puro estilo, la posibilidad de interactuar con el escenario totalmente y el hecho de ver cómo nuestro personaje se va convirtiendo de un simple piloto a todo un caballero Jedi, con sus poderes, hacen de «Jedi Knight» un título excepcional.

COINCIDENCIAS DE LA VIDA

Creemos que no habrá ninguna duda a la hora de clasificar a «Jedi Knight» como uno de los mejores títulos a nivel tecnológico.

Puede que por coincidencia, o deliberadamente, la cuestión es que LucasArts ha producido dos títulos prácticamente idénticos, de forma contemporánea. Por un lado, «Jedi Knight», presentado como un arcade de visión subjetiva, tipo «Doom», pero que tiene la posibilidad de ver al personaje principal desde atrás, como ocurre en «Shadows of the Empire», que viene de serie como otro arcade, en el que vemos los cuartos traseros del protagonista. Se nos antojan demasiadas igualdades como para que haya sido accidental, sin embargo, no nos molesta, ya que todo lo que saque LucasArts, bien sacado está, sobre todo si el producto tiene el carisma de «La Guerra de las Galaxias».

C.F.M.



84



Total Annihilation

Larga vida al nuevo rey

RECOMENDADO MICROMANÍA

Decenas de títulos de estrategia están irrumpiendo en el mercado con ansias de ganarse el favor del publico, pero sólo unos pocos llegarán a lo más alto. «Total Annihilation» ofrece unas posibilidades excepcionales y, sin lugar a dudas, ganará un gran número de adeptos a lo largo de los próximos meses.

CAVEDOG/GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Llegó un momento en el que la ciencia permitía trasladar la conciencia humana a una máquina. Fue entonces cuando los gobernadores –el Core– decidieron hacer de esta posibilidad una obligación, con el fin, según ellos proclamaban, de garantizar la seguridad global. Como es lógico, no todo el mundo estaba dispuesto a dejar que sus matrices cerebrales abandonaran su cuerpo a la ligera y decidieron huir a los extremos más remotos de la galaxia. Allí formaron grupos de resistencia que

Las continuas ampliaciones de libre distribución que aparecerán en próximas fechas aseguran una larga vida del producto



Unidades por doquier

Aunque el juego por sí solo ya incluye un número elevadísimo de unidades, en Cavedog no pretenden escatimar ningún tipo de medios, y como demostración han creado una página Web en la que se irán añadiendo nuevas unidades y mapas cada cierto tiempo. También se incluye un visualizador que permite observar con todo detalle y en completo 3D las unidades deseadas. La dirección es www.totalannihilation.com y se ha convertido en un lugar de visita obligada. Aquí tenéis una pequeña selección de éstas.

recibieron el nombre de Arm, y se inició una guerra que dura ya más de 4 000 años. El cuerpo gubernamental decidió usar la matriz cerebral de los mejores guerreros en múltiples máquinas y la resistencia recurrió a la clonación de los más fuertes y a la creación de trajes de combate avanzados. El resultado de la contienda aún está por decidir, pero gane quien gane el resultado seguro será una galaxia baldía y totalmente desolada, a la que le quedarán escasos recursos en su interior.





Esta futurista y fantasiosa historia da pie a uno de los juegos de estrategia de mayor calidad que hemos tenido la oportunidad de ver. A primera vista puede parecer uno más de la lista que incluye un par de novedades, pero cuando se conocen a fondo sus posibilidades la opinión se torna tremendamente positiva. Se ha mantenido todo lo bueno que caracterizaba a juegos como «C&C» o «Warcraft II» y se le han añadido nuevas opciones que realmente funcionan.





Todos los edificios y unidades que incorpora «Total Annihilation» son gráficos tridimensionales que se generan en tiempo real

TAMBIÉN EN 3D

Uno de los aspectos que más llaman la atención de esta nueva producción de Cavedog es la sustitución de los pequeños gráficos bitmap, comunes a este tipo de juegos, por detallados, aunque también de reducido tamaño, gráficos 3D. Tanto unidades como edificaciones son generadas tridimensionalmente en tiempo real y dan una sensación de realismo excepcional. Los terrenos o mapas por los que discurren las variadas misiones también son tridimensionales, teniendo esto una especial importancia en el desarrollo del mismo. Tanto montañas como ríos, valles y demás accidentes geográficos son realmente tomados en cuenta y forman parte esencial en ►

Paso a paso

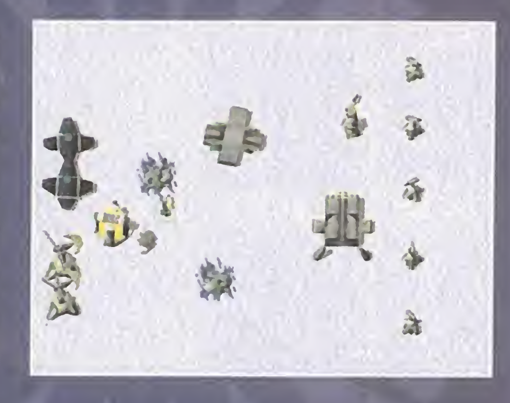


Al comienzo sólo el comandante y un vasto territorio por explorar. Aún no es momento de pensar en ningún tipo de combate, el objetivo es construir y generar los recursos necesarios.



Los filones cercanos al establecimiento de la base no deben ser desaprovechados ni un solo segundo; su producción es de vital importancia para el futuro de nuestra base. A su vez deberemos construir generadores energéticos –en este caso solares y eólicos–. La producción puede, y debe, comenzar.

Las primeras fábricas comienzan a aparecer y con ellas las primeras unidades. Una posible opción es construir unidades constructoras que ayuden en su dura labor al comandante. Por otro lado nunca está de más proteger la zona con varias torretas defensoras.





Si los recursos de metal y energía nos lo permiten, en pocos minutos podremos construir una estructura tan variada como ésta; aviones, vehículos y unidades de a pie forman un ejército difícil de superar. Para poder mantenerlo es necesario tener la suficiente aportación de energía, por lo que no deberemos escatimar en construir todo tipo de generadores. Si el metal escasea y los filones ya están en explotación, la solución pasa por construir uno o varios transformadores energía-metal.





la estrategia a desarrollar. Por ejemplo, defender una base desde una meseta o elevación es mucho más sencillo y efectivo que hacerlo desde una zona baja; algunas unidades poseen mayor facilidad para superar las adversidades orográficas que otros; las unidades pueden esconderse detrás de una elevación para no ser vistas, etc.

COMBINAR RECURSOS

La base de nuestro ejército es el comandante, capaz de construir y luchar mejor que nadie, pero que debe ser cuidado al máximo ya que su muerte significa una explosión devastadora de resultado nefasto –misión fracasada–. Si lo habitual hasta ahora era la obtención de oro o dinero para poder crear un gran ejército, aquí es necesario combinar la obtención de dos recursos –energía y metal– para poder levantar edificios o construir unidades. El primero de los recursos, la energía, se puede obtener construyendo paneles solares o generadores eólicos, geotérmicos





y maremotrices, y el metal debe aparecer en forma de filones, visibles aparentemente, que debemos explotar. En caso de no disponer de filones cerca es posible también crear metal a partir de energía.





Una opción del juego nos permite elegir entre ver todo el mapa o sólo aquellas zonas que veríamos en realidad. La segunda, como es lógico, es mucho mas realista.







Con tan solo unos clics de ratón definiremos complejas trayectorias y nos olvidaremos por completo de la unidad en cuestión.



La imposibilidad de atravesar los enormes ríos de lava obliga a crear un ejército algo distinto de lo habitual.



Una base que esté situada en un altiplano ofrece una dificultad añadida para aquellos que quieran o que osen atacarla.

Una vez tengamos el suficiente abastecimiento, llegará el momento de construir las primeras torretas defensivas y fábricas que, a su vez, nos proporcionarán las más variadas unidades y vehículos.

UNIDADES

Un total de 150 unidades esperan ser descubiertas por todos vosotros. Cada una posee habilidades propias que le hacen indicadas para distintos modos de ataque y defensa. Ya no es efectivo coger a todas las unidades disponibles y lanzarse a un ataque brutal, hay que sopesar los pros y los contras de cada unidad para lograr un ejército compensado que nos permita reaccionar a situaciones complicadas. Un ataque de un ejército numeroso mal configurado puede hacer que pocas unidades de largo alcance nos dejen K.O. antes de llegar al objetivo. Por último, es muy importante decidir una correcta combinación entre fuerzas aéreas, marítimas y terrestres.

Para partidas con gran número de jugadores existen mapas de tamaño adecuado; el precio a pagar por estos mapas es la necesidad de 32 ó 64 MB de memoria



MUCHAS OPCIONES

Se han incorporado 25 misiones para cada bando y una opción llamada "escaramuza" en la que lucharemos contra uno o varios oponentes computerizados por el control de un mapa que puede llegar a tener inmensas dimensiones. Si a esto le unimos completas opciones multijugador –incluida Internet– con la posibilidad de crear alianzas y compartir recursos o unidades, la diversión está asegurada.
El resultado es un programa altamente espectacular, dotado de gráficos y música excepcionales y, lo realmente importante, con grandes dosis de estrategia tanto en partidas solitarias como compartidas. Son tantas las posibilidades que contarlo en pocas líneas es complicado; son necesarias varias partidas para apreciarlo. Si la intención de «Total Annihilation» era aniquilar a su competencia, podemos decir que ha cumplido sus objetivos.

J.J.V.



REGALAMOS 10 CONSOLAS NINTENDO 64 Y DIEZ JUEGOS GOLDENEYE

CONCURSO

GOLDENEYE 007

A: TODOS LOS LECTORES DE MICROMANÍA AL SERVICIO DE SU MAJESTAD CON LICENCIA PARA GANAR.

DE: SERVICIO SECRETO BRITÁNICO

OBJETIVO: GANAR UNA CONSOLA NINTENDO 64 Y UN JUEGO "GOLDENEYE"

QUERIDOS LECTORES:

DIEZ CONSOLAS NINTENDO 64 Y 10 CARTUCHOS DE "GOLDENEYE" ESTÁN EN JUEGO.
TU MISIÓN SERÁ AVERIGUAR CORRECTAMENTE LAS RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS QUE TE PLANTEAMOS PARA ENTRAR EN EL SORTEO.
TUS ARMAS: TU INTUICIÓN Y SABIDURÍA.
¡¡SUERTE!!

CON AFECTO,

MISS MONNYPENNY

Bases del concurso " GOLDEN EYE"

1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromania que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid. indicando en una esquina del sobre: CONCURSO Golden Eye

2.- De entre todos los trabajos recibidos con las respuestas correctas se extraerán DIEZ, que serán premiadas con una consola Nintendo 64 y un juego de "Golden Eye " para Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

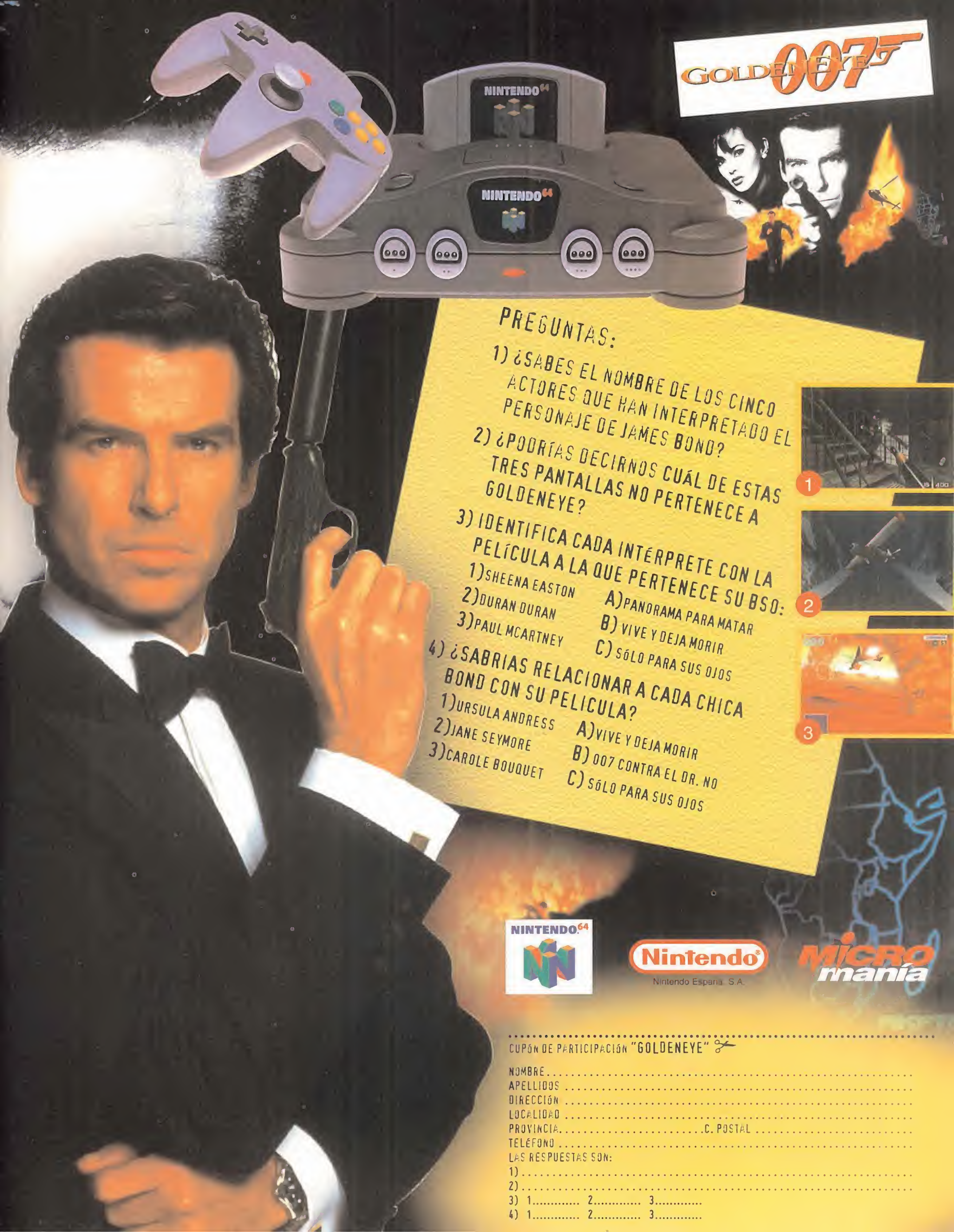
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su trabajo desde el 27 de Noviembre de 1997 hasta el 30 de diciembre de 1997.

4.- La elección de los trabajos ganadores se realizará el 2 de enero de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Nintendo España o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella, para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. El participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido simplemente haciéndolo saber a Nintendo por correo certificado.

7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.



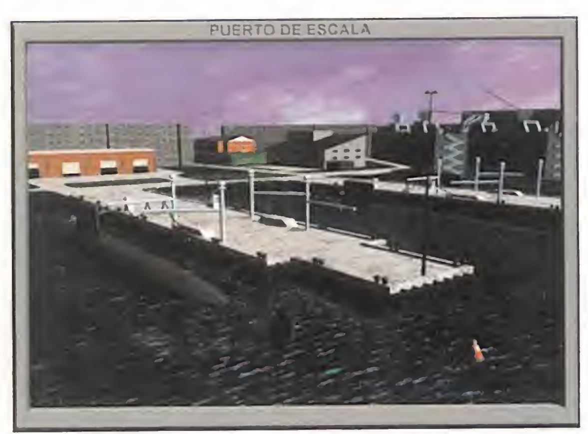
GOLDENEYE 007
PREGUNTAS:
1) ¿SABES EL NOMBRE DE LOS CINCO ACTORES QUE HAN INTERPRETADO EL PERSONAJE DE JAMES BOND?
2) ¿PODRÍAS DECIRNOS CUÁL DE ESTAS TRES PANTALLAS NO PERTENECE A GOLDENEYE?
3) IDENTIFICA CADA INTÉRPRETE CON LA PELÍCULA A LA QUE PERTENECE SU BSO:
1) SHEENA EASTON
2) DURAN DURAN
3) PAUL MCARTNEY
A) PANORAMA PARA MATAR
B) VIVE Y DEJA MORIR
C) SÓLO PARA SUS OJOS
4) ¿SABRIAS RELACIONAR A CADA CHICA BOND CON SU PELICULA?
1) URSULA ANDRESS
2) JANE SEYMORE
3) CAROLE BOUQUET
A) VIVE Y DEJA MORIR
B) 007 CONTRA EL DR. NO
C) SÓLO PARA SUS OJOS
1
2
3
NINTENDO64
Nintendo
Nintendo España, S.A.
MICROMANÍA
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN "GOLDENEYE"
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
LOCALIDAD
PROVINCIA
C. POSTAL
TELÉFONO
LAS RESPUESTAS SON:
1)
2)
3) 1. 2. 3.
4) 1. 2. 3.

688(i) Hunter/Killer

A la caza



Un completo libro interactivo nos enseña todos los sistemas e información sobre barcos y submarinos.



En el puerto podremos abastecernos de comida y torpedos, así como reparar los desperfectos.



Si sois de los que buscan experimentar sensaciones fuertes, tenéis que probar a gobernar un submarino nuclear. Es el único vehículo militar cuyo desplazamiento no pueden detectar los satélites. Puede lanzar misiles nucleares sobre cualquier objetivo sin dar apenas tiempo a reaccionar. Es, en definitiva, el arma más poderosa del mundo y Jane´s no ha podido resistir la tentación de llevarla hasta nuestros ordenadores. Con su habitual parafernalia técnica, nos mete dentro de esa olla a presión que es la guerra submarina, con un grado de realismo no apto para los que sufren claustrofobia y un nivel de dificultad exclusivo para los amantes de estas formidables máquinas de combate.

JANE'S/EA
Disponible: **PC CD**
SIMULADOR

Es poco menos que inevitable pensar en películas como «La Caza del Octubre Rojo» y «Marea Roja» cuando te pones a navegar con «688(i)». Os sentiréis en el papel del capitán Marko Raymius cuando tengáis que esquivar un torpedo o en el del comandante Frank Ramsey enfrentándose a un submarino de la clase Akula. Pero vosotros lo tendréis mucho más difícil, ya que deberéis estudiar los complejos sistemas de control, escucha y disparo de torpedos del submarino más moderno de la armada estadounidense.

Se podría haber mejorado la calidad gráfica con el uso de la tecnología 3D

ESTILO JANE´S

Sabíamos cómo se las gastaba Jane´s en esto de la simulación, pero esta vez se han pasado. Nada menos que han recurrido a Sonalysts, contratista de defensa que se encarga de programar los simuladores de entrenamiento de submarinos de la US Navy. Este curriculum explica que nos encontremos ante una fotocopia virtual tanto en los controles de la nave como en la recreación de las acciones de combate. No hemos subido nunca a un 688(i), pero es indudable que esta

La gran experiencia de Jane's en el ámbito ha permitido crear el simulador de guerra submarina moderna más realista de la historia –hasta ahora–

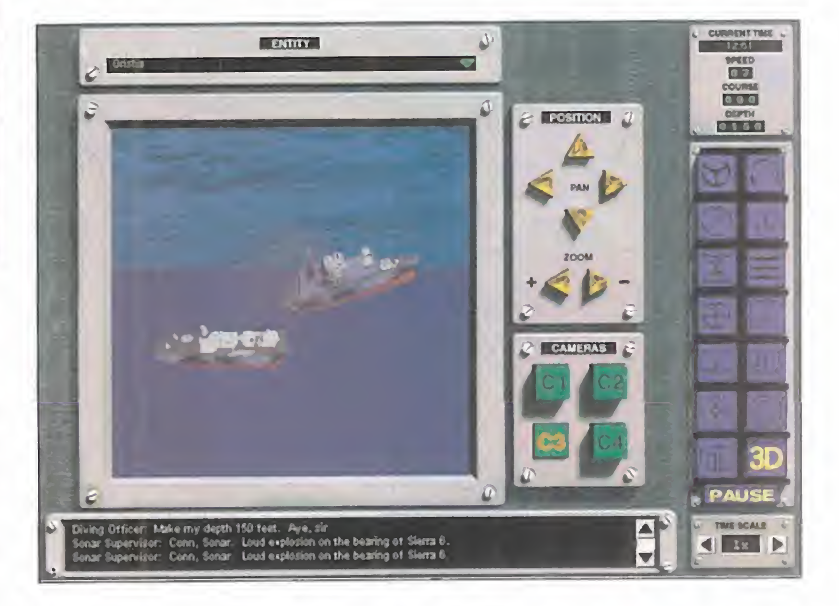




El editor de misiones nos permitirá crear nuestros propias batallas, eligiendo tanto la zona geográfica como los enemigos y la situación de todos los contendientes.

simulación no debe apartarse mucho de la realidad. Hay que licenciarse con el título de comandante de submarino, pero el esfuerzo merece la pena; pocas veces se puede vivir en un ordenador con tanta intensidad la belleza de la guerra submarina con el acecho, acoso y hundimiento, así como la tensión y la claustrofobia que desprende el saberse aislado en una especie ataúd sumergible.

Para hacernos increíblemente sencilla la tarea de aprendizaje está el fabuloso manual. Un tutorial explica paso a paso una misión de entrenamiento con fuego real y sirve de perfecta introducción a lo más básico del crucial sistema de sonar, de las reglas del seguimiento de objetivos, de las maniobras de ataque y del lanzamiento de torpedos. Os sorprenderá lo rápido que os encontraréis dominando al 688(i) y mandando al fondo oceánico a barcos y submarinos. Nada mejor que traer galones del «Aces of The Deep», «Silent Hunter» o mejor aún del «SeaWolf», pero tanto el mencionado tutorial como otro aún más extenso de una misión más complicada harán fácil lo difícil. El más que impresionante manual parece un ►





Absolutamente todos los mandos del 688(i) deberán ser controlados por el usuario, lo que implica un conocimiento exhaustivo de los mismos.



El efecto conseguido con el periscopio hará que subáis a la superficie para echar un vistazo, algo que puede servir para que nos localice el enemigo.

Lo que se cuece bajo el mar

La mayor innovación que «688(i) Hunter/Killer» aporta al género es la representación del entorno submarino en 3D con múltiples cámaras. También se puede ver la superficie en tres dimensiones, pero eso ya lo inventó «Aces of the Deep». Ahora podremos ver todo lo que ocurre en los frecuentes enfrentamientos entre submarinos a gran profundidad y en tiempo real. Lo más puristas pueden criticar que obviamente todo esto no es muy realista y hasta se pierde la típica sensación de aislamiento cuando estamos en un submarino. Pero es una gozada activar la cámara de persecución del torpedo y ver cómo alcanza al submarino enemigo generando una implosión que aplasta al sumergible dentro de una enorme burbuja de agua. El lanzamiento de las contramedidas o la antena desplegable también podrá ser presenciado "insitu".

Es una lástima que no se haya empleado alguna aceleradora 3D, porque las imágenes no tienen una gran definición y los modelos que representan a los submarinos podrían estar mejor hechos. Las rotación de la cámara en ambos ejes y el zoom posibilitan cualquier encuadre y podremos ver el submarino o barco seleccionado como objetivo. A pesar de tener una calidad gráfica mediocre, es una idea muy original que multiplica por diez la espectacularidad de la acción.

La clave de la guerra submarina moderna es esconderse y evitar ser detectado a toda costa y por eso no es muy recomendable subir a profundidad de periscopio y echar un vistazo, pero sabemos que es difícil resistir la tentación de ojear, sobre todo cuando lo que se puede ver es un entorno perfectamente definido con unos barcos, puertos, plataformas petrolíferas y diversas estaciones que son reproducciones a escala de los gigantescos originales. Y lo mejor viene cuando nuestros torpedos impactan contra estos detallados modelos, los efectos visuales de explosiones y fuegos son el justo premio a nuestro acierto. Aunque la representación 3D de las escenas bajo el agua le ha quitado algo de importancia, el sonido sigue siendo fundamental para saber que pasa alrededor del submarino, y por eso los efectos digitalizados –que se han obtenido de situaciones reales– como el pitido del sonar, el ruido de hélices, la chirriante presión del agua y demás terrores sonoros ponen los pelos de punta.



libro de texto de la academia naval –sólo hay que echarle un vistazo a la bibliografía– y tiene capítulos exclusivos para ahondar en el funcionamiento del sonar, los diferentes tipos de torpedos, tácticas, submarinos y barcos, etc. Contiene lo máximo que un civil puede aspirar a saber de un submarino de combate.

GUERRA SELECTIVA

Tras salir de la academia naval y entrenar a nuestra tripulación, las misiones de guerra nos deparan acontecimientos que no se pueden aprender en los libros, nos enfrentaremos a situaciones límite en las que sólo el instinto, la veteranía y unos nervios de acero nos servirán para tomas las decisiones correctas. Y es que el diseño de las misiones y las acciones que en ellas se desarrollan podrían dar lugar a dos o tres guiones para las próximas películas hollywoodienses de submarinos. Están hechas para crear unas situaciones 100% stress; neutralización de submarinos, escolta, entrada en un puerto para torpedear un mercante, grupos de batalla, rescate y evacuación, etc. A estas indescriptibles misiones individuales hay que añadir la campaña completa basada en un hipotético conflicto creado por el análisis político del Grupo de Información de Jane's. Y el contexto en el que se desarrollan no puede ser más real; la topografía de los mapas se ha procesado tomando como modelos las fotografías de satélite y se han reproducido fielmente las cotas de profundidad y temperatura del agua que determina las esenciales capas térmicas.

Una de las más emocionantes experiencias que se pueden tener con un ordenador. El realismo es alucinante



En resumen, con «688(i) Hunter/Killer» se llega a un momento en que el realismo es tan estimulante y la atmósfera tan intensa que olvidamos que es un juego y hay que ser un témpano de hielo para aguantar la presión. Probadlo, seguro que os gustará.

A.T.I.

88

MERCHANDISING

DRAGON BALL

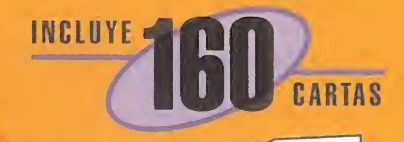
DIARIO



Diario personal
con 160 págs. a color.
(disponible en castellano
y catalán)

¡Por fin llega el primer juego de rol
con cartas coleccionables en castellano!
Una fantástica caja que incluye 2 barajas,
tablero, dado, fichas y manual.
¡Conviértete en tu personaje preferido!

JUEGO DE ROL
CON CARTAS COLECCIONABLES





PORTAFOLIO

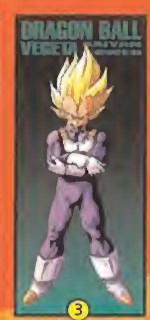


Portafolio de lujo con
4 láminas ilustradas
de 30x42 cm.

MAXI-POSTERS









Posters
gigantes
de 58x140 cm.





Distribución:
c/ Almogàvers, 223. 08018 - Barcelona.
Tel.: (93) 309 30 09. Fax: (93) 309 10 74.
http://www.norma-ed.es

007 Goldeneye
Todo por la patria

A diferencia de otros arcades 3D de similar concepción, programados en PC y posteriormente convertidos a consola, «007 Goldeneye» ha sido pensado desde un primer momento para aprovechar al máximo el poder de la consola de Nintendo. El resultado salta a la vista.

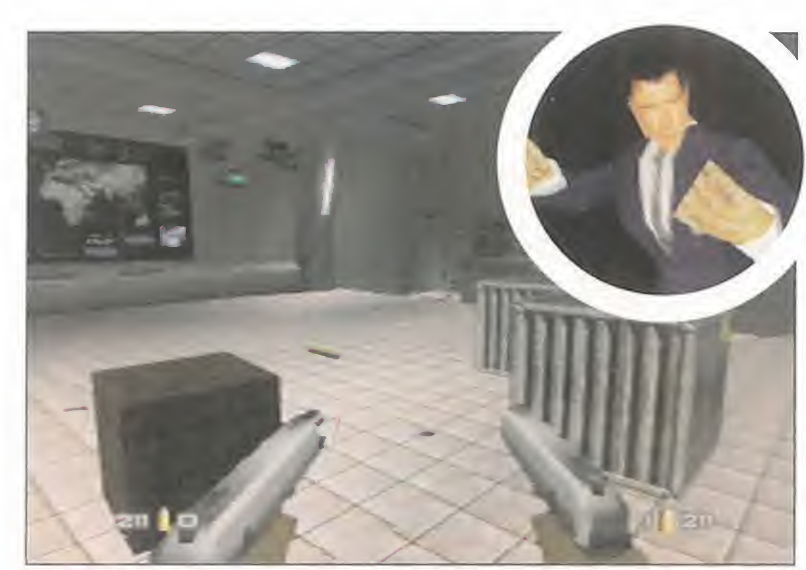
RAREWARE
Disponible: **NINTENDO 64**
ARCADE

El agente 007 es todo un personaje al que el paso del tiempo no le afecta; lleva unido a nuestras vidas largos años. Sean Connery, George Lazenby, Thimoty Dalton, Roger Moore y el más reciente Pierce Brosnan, son algunos de los actores recordados por sus papeles como agente especial.

La última película, por ahora, es «Goldeneye», y no ha sido necesario mucho tiempo para que salga al mercado un juego basado en ella. Es un arcade 3D con grandes dosis de acción y algo de aventura.

NO TODO ES MATAR

La diferencia de «007» con respecto a otros arcades 3D en primera persona es que no todo se limita a matar, buscar llaves y encontrar la salida. Al principio de cada misión el protagonista es informado de una serie de objetivos a cumplir para poder acceder a nuevos niveles.



El número de armas incluidas es uno de sus puntos fuertes; si, además, cogemos dos que sean del mismo tipo, nuestro superagente particular nos demostrará todas sus habilidades.

Ayudados por los típicos objetos de superagente, podremos, y tendremos ,que fotografiar objetivos, duplicar llaves, atraer metales...

CALIDAD TÉCNICA

Mucho se está hablando estos últimos meses de la calidad gráfica que se puede conseguir con un PC

Un nuevo concepto de dificultad

Lo normal en arcades 3D es que a mayor dificultad, mayor número de enemigos y más resistentes. En este caso la dificultad de cada nivel viene marcada por el número de objetivos a cumplir. Si en determinada fase con nivel fácil es necesario encontrar un cinta y escapar del edificio, esa misma fase en su nivel más alto puede requerir, además de lo antes citado, destruir todas las cámaras del edificio, fotografiar una sala, rescatar rehenes y reunirse con otro agente secreto. Un concepto original que le otorga un aire distinto al de los demás.







Vive y deja morir

Una de las ventajas que poseen los PCs con respecto a las consolas es la posibilidad de partidas multijugador. Esta circunstancia va a pasar a la historia con N64. La potencia gráfica de ésta permite la división de la pantalla en 2 ó 4 partes –una para cada jugador– sin casi pérdida de velocidad. El inconveniente es el pequeño tamaño de cada porción, pero eso ya no tiene solución.

En este tipo de partidas es necesario elegir el escenario, personajes y modo de juego, entre otras cosas. Los escenarios seleccionables están compuestos por los de las propias misiones a los que se les han añadido algunos específicos. En cuanto a los personajes, a los ocho iniciales se pueden sumar más de 20 ocultos una vez que acabemos el juego en su modo individual. Con esto no conseguiremos ventajas en el combate, ya que ninguno de los personajes posee habilidades propias, pero cada uno tiene su propio aspecto físico.

Los modos de juego incluidos son:

Normal: se lucha por conseguir el mayor número de muertes. Es posible establecer de antemano un límite de tiempo o muertes.

You Only Live Twice (Sólo se Vive dos Veces): Cada jugador posee dos vidas y gana el que sobreviva.

The Living Daylights: Una bandera es el objetivo de todos los jugadores; aquel que la tenga en su poder más tiempo es el vencedor. El problema es que mientras se porta la bandera no puede usarse ningún arma.

The Man with the Golden Gun (El Hombre con la Pistola de Oro): Una pistola de oro se encuentra escondida en alguna parte del decorado.

License to Kill (Licencia para Matar): En este modo de juego, cada impacto es mortal de necesidad.

Por equipos: 2 contra 2, 2 contra 1 ó 3 contra 1. Las tácticas de equipo más avanzadas pueden ser puestas en práctica en este modo.











El nivel de vida no se encuentra visible en todo momento, sólo en aquellos momentos en los que nuestro protagonista resulte alcanzado.



Aunque parezca un simple objeto del decorado, nuestro protagonista podrá manejarlo y crear el pánico.

No podían faltar los típicos aparatos futuristas y camuflados que siempre han acompañado a cualquier agente 00

Trucos

A modo de premio, si conseguimos finalizar determinadas misiones en tiempo récord, se nos facilitarán trucos de lo más variados. Dependiendo del nivel de dificultad seleccionado, los trucos y las fases con premio –una de cada tres– serán variables. Algunas de estas nuevas posibilidades son: personajes con cabeza desproporcionada, mayor velocidad, doble lanzamiento de cuchillos, invisibilidad, invencibilidad...

y hardware especializado, pero no podemos olvidarnos que las consolas aún no han dicho su última palabra. La calidad técnica conseguida y la belleza de sus gráficos asombran desde el primer momento. Tanto las suaves texturas de los amplios mapas como las de los personajes dotan al juego de un realismo y ambientación propia de cualquier film del conocido agente secreto. El movimiento y detalle de los enemigos recuerdan a los de «Virtua Cop», con la diferencia de que aquí el movimiento es 100% libre. El nivel de realismo llega a tal extremo que los enemigos reaccionan de modo consecuente, y con ostensibles muestras de dolor, a un tiro en una pierna, brazo, etc.

«007 Goldeneye» demuestra que es posible recurrir a un género muy explotado añadiéndole elementos novedosos. Variadas misiones, opciones multijugador en una sola pantalla, acción a raudales, multitud de armas y gráficos y sonido de cine; ¿Se puede pedir algo más?

J.J.V.

88

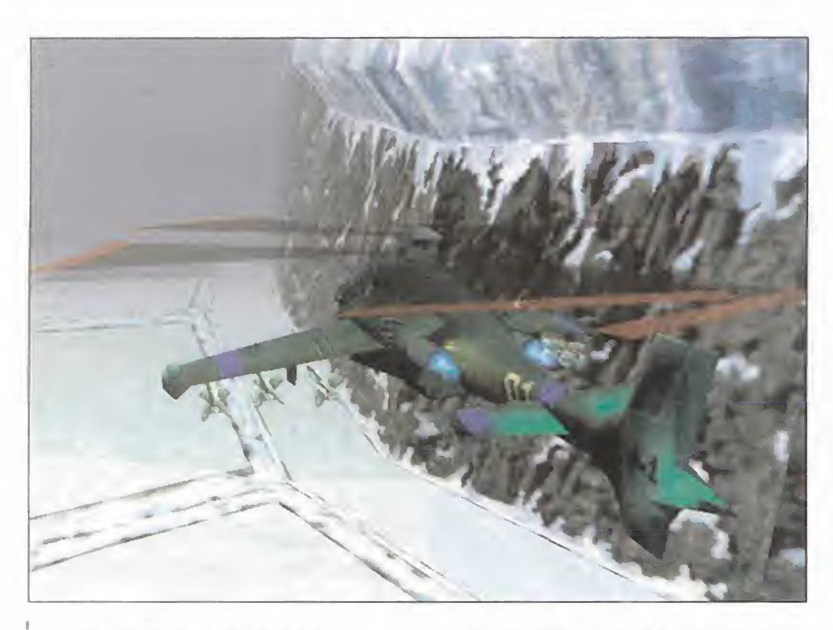


Extreme Assault
Todo un espectáculo

Dejemos para otro momento el aprendizaje con complejos simuladores, porque el nuevo juego de Blue Byte ha sido creado por y para la acción. A bordo de helicópteros y tanques del siglo venidero, y bajo un excelente entorno 3D, no debe quedar ni un solo enemigo que no sienta en sus carnes la potencia de nuestras armas.



Los efectos de explosiones son especialmente espectaculares y permiten observar con todo detalle el resultado de un cohete bien dirigido.







BLUEBYTE/FRIENDWARE
Disponible: **PC CD (DOS/WIN 95)**
ARCADE

Los alien visitan por enésima vez la tierra con intenciones bastante dudosas. Han creado bases subterráneas y no hay tiempo que perder para detener su inevitable intento de expansión. Para ello contamos con dos de los aparatos más sofisticados del siglo XXI: el Sioux AH-23 y el T1 –helicóptero y tanque respectivamente–. Ateniéndonos a la imagen de la caja, cualquiera puede pensar en un uso alterno de ambas máquinas, pero la realidad no se corresponde exactamente con esto; comenzaremos usando el helicóptero y no será hasta fases muy avanzadas cuando podremos hacer uso del tanque.

LUCES, CÁMARAS... ¡ACCIÓN!

Estas tres palabras pueden representar perfectamente los puntos clave del juego, pero centrémonos en la más importante de todas: la acción. Aunque a simple vista parezca un complejo simulador, no hacen falta más de unos segundos para darse cuenta que todo ha sido enfocado para ofrecer un juego de sencillo manejo y grandes dosis de acción. Para ello han tenido que renunciar a ciertos detalles de realismo. Por ejemplo, los impactos contra paredes u otras naves no suponen un accidente mortal, sino una pequeña pérdida de energía.

La opción multijugador está limitada a cuatro participantes, cifra algo escasa si se compara con otros

Todo transcurre por sucesivas fases de tamaño generalmente reducido en las que se nos indican unos claros objetivos a cumplir. Estos suelen tener un punto común, acabar con los enemigos de la zona, pero, además, pueden hacer referencia a rescate de prisioneros,



Una pareja letal

Tanto uno como otro poseen las armas más sofisticadas del próximo siglo y resultan mortales de necesidad, aunque cada uno a su modo. Los dos se controlan con igual sencillez, siendo la única diferencia que el Sioux siempre apunta al frente –excepto si el enemigo ha sido encuadrado en el punto de mira– mientras que el T1 puede subir y bajar su cañón. Ambos cuentan inicialmente con un número de unidades de cada arma y un escudo a su máxima potencia que pueden ser recargados con los objetos que dejan algunos enemigos al ser destruidos.
En el caso de partidas multijugador es recomendable que cada equipo tenga igual número de unidades de cada tipo para evitar posteriores puestas en duda sobre los beneficios/inconvenientes de cada una.

Los afortunados poseedores de una 3Dfx verán en este juego una buena demostración de sus enormes capacidades, aunque sin esta tarjeta los resultados también son impactantes

búsqueda de objetos o apertura de túneles, entre otras cosas. Todo suele ser muy sencillo de realizar excepto, claro está, esquivar la horda de misiles y láseres que el resto de máquinas se empeñan en regalarnos. De este modo, al ser pocas las ocasiones en las que no sea obvio el siguiente paso a realizar, los reflejos y la práctica juegan un papel doblemente importante.

COMIENZA EL SHOW

Acostumbrados a que la inmensa mayoría de las producciones de PC se realicen para Windows 95, en Blue Byte han preferido crear su propio engine 3D bajo DOS. De este modo se consigue un control más directo de la máquina y los resultados no pueden dejar de calificarse como sobresalientes. Sin necesidad de tener un ordenador especialmente potente han conseguido una suavidad y un nivel de detalle extraordinarios. Claro está que los afortunados poseedores de un Pentium 200 y/o tarjeta con chip 3Dfx, verán –muy especialmente con la segunda– cómo todo se desplaza como la seda a resoluciones y número de colores elevado. Explosiones, vehículos, edificios y túneles se convierten en un placer para la vista y convierten a «Extreme Assault» en uno de los juegos más vistosos de los de su categoría.



Ya hemos dicho que acción no falta y que buenos gráficos sobran pero, ¿es realmente jugable? Vaya si lo es; ponerse por primera vez a los mandos del Sioux AH-23 supone una experiencia divertidísima; los que estén acostumbrados a manejar otros juegos 3D– no tardarán en dominar la sofisticada aeronave y a cogerle el gustillo al juego. Todo está repleto de buenos detalles y secretos no accesibles a simple vista que pueden ser muy útiles en la opción multijugador. Ah, ¿que no lo habíamos comentado? Pues sí, se incluye una completa opción multijugador para un máximo de cuatro personas, en las que cada uno podrá elegir tanque o helicóptero, con la posibilidad de formarse equipos entre ellos. Todo un reto con escenarios propios diseñados a tal efecto.

También tiene puntos mejorables, como el hecho de iniciar las misiones con la energía restante de la anterior y, al tener autosalvado, no poder volver una misión atrás para poder comenzar en mejores condiciones. Aún así la conclusión es muy positiva y se aprecia desde el principio un buen hacer que los programadores han demostrado con este potente engine 3D.

J.J.V.



No todo será fuego a discreción; en determinados niveles del juego se nos exigirá el rescate de personas estratégicamente situadas.

Muchos de los enemigos que han sido destruidos por el potencial de nuestras armas esconden en su interior otras armas o escudos vitales para la supervivencia.

Shadows of the Empire

Ante todo, variedad

Casi sin darnos cuenta, y eclipsado bajo el esperado «Jedi Knight», llega otro título relacionado con la trilogía más laureada. Su nombre es «Shadows of the Empire», cuya principal virtud es la variedad. Acción en primera persona, carreras de jets y combate espacial se mezclan en un solo producto.





LUCASARTS
Disponible: **N64, PC CD (WIN 95)**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/AVENTURA

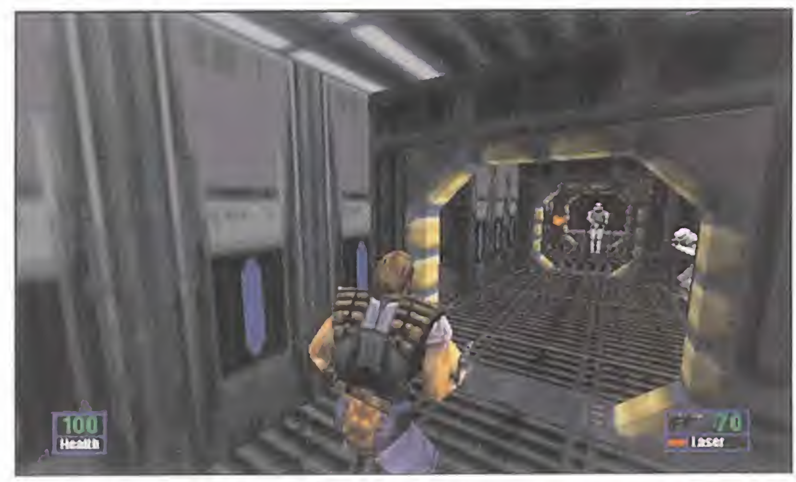
La saga de la «Guerra de las Galaxias» es un filón inagotable de ideas con gran cantidad de devotos incondicionales. LucasArts lo sabe y parece dispuesto a sacarle el máximo provecho a esta circunstancia. Esto sería poco beneficioso si los juegos no fueran de buena calidad, pero LucasArts se ha distinguido por dotar a sus productos de un nivel elevadísimo.

El que nos ocupa ahora se sitúa históricamente en un lugar intermedio entre «El Imperio Contraataca» y «El Retorno del Jedi». Ocuparemos el lugar de Dash Rendar, un mercenario amigo de Han Solo, cuyos objetivos principales, incentivados económicamente, son ayudar a la alianza rebelde y defender a Luke Skywalker del príncipe Xizor. Para ello, deberemos atravesar airosamente los 10 niveles. Ahí está lo bueno, que no todos los niveles poseen el mismo punto de vista ni se desarrollan en lugares similares.



VARIEDAD

La primera fase nos sitúa en el planeta Hoth. La base rebelde ha sido descubierta por el Imperio y éste no ha perdido ni un segundo en lanzar un duro ataque sorpresa. Aquellos que hayan visto «El Imperio Contraataca» recordarán los espectaculares momentos en los que, con una inmensa capa de nieve como alfombra, la fuerza rebelde debía acabar con el asedio de AT-ATs y AT-STs. Podremos rememorar en todo su esplendor los momentos en los que la escurridiza nave rebelde enrollaba un cable alrededor de las patas de esos inmensos elefantes mecánicos y estos caían impotentes al suelo. Un principio a todas luces espectacular y uno de los momentos más divertidos del juego.



¿Que sería de una lucha de láseres sin unos "stormtroopers" que liquidar, para acabar así con su amenaza?





Algunos personajes de la trilogía, como Boba Fett, aparecen activamente; otros, como Luke Skywalker, tan sólo forman parte de la historia y los vídeos

Se está iniciando un nuevo ciclo en el que las tarjetas de vídeo, por sí solas, comienzan a quedarse cortas













Una de las fases nos pone a bordo de un convoy repleto de vagones y obstáculos; las vías muertas nos obligarán a realizar grandes saltos.

A partir de aquí comenzarán a sucederse diferentes fases entre las que abundan aquellas en las que vemos a nuestro protagonista el más puro estilo «Tomb Raider». Tampoco podemos olvidarnos de un par de ellas de combate espacial, una en la que pilotaremos las conocidas jets y otra en la que el uso de un jetpack será constante.

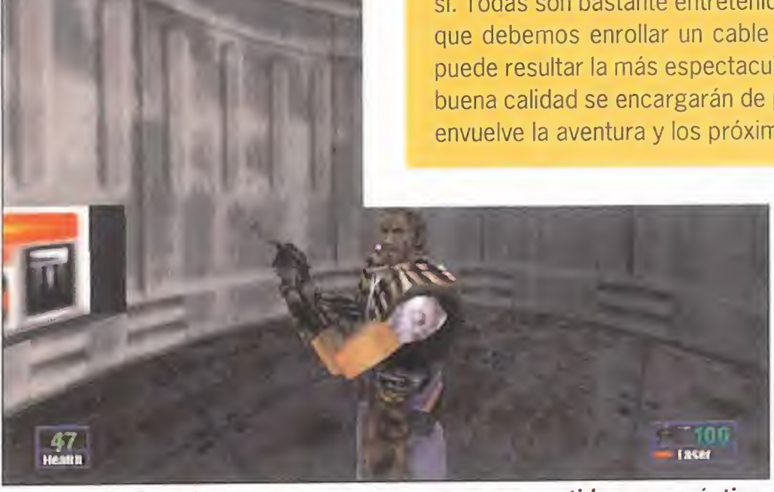
Como ya hemos dicho, la mayor parte del tiempo efectivo de juego corresponde a aquellas fases en las que asumimos el control directo del protagonista. Con él podremos desplazarnos tanto de frente como lateralmente, girar, disparar, mirar o apuntar arriba y abajo, saltar, nadar e incluso volar –ayudado de un jetpack–. La libertad de movimientos es absoluta y la ambientación está muy bien conseguida. Estas fases son, por lo general, bastante extensas y suelen acabar con la presencia de un/os enemigo/s de mayor tamaño y resistencia.

Múltiples géneros

La principal virtud de «Shadows of the Empire» es la variedad de modos de juego incluido. La mayoría de estas fases nos permiten controlar los movimientos del protagonista en sí, pero otras nos ponen sobre potentes moto jets, cabinas de artillería o manejando la nave en sí. Todas son bastante entretenidas, aunque la primera –aquella en la que debemos enrollar un cable alrededor de los inmensos AT-AT– puede resultar la más espectacular. Entre fase y fase, vídeos de muy buena calidad se encargarán de ponernos al día sobre la historia que envuelve la aventura y los próximos objetivos a superar.

3D A TOPE

Todas y cada una de las misiones del juego tienen un punto en común: han sido realizadas sobre vastos ►



Algunas de las cámaras, aunque no posean un sentido muy práctico, pueden ofrecer ángulos tan espectaculares como el de la imagen.



En algunas fases podremos situar la cámara en una posición subjetiva, pero el control no es tan fluido como en los demás arcades de similar concepción.

UN REQUERIMIENTO OBLIGADO

Lo normal es que los juegos que aparezcan próximamente incluyan una versión para tarjetas convencionales y otra para aceleradoras 3D. En esta ocasión los programadores de LucasArts no han considerado viable la primera opción y han limitado su disfrute sólo a los pocos poseedores de tarjetas aceleradoras. No es la primera vez que ocurre; juegos como «Formula 1» o «Wipeout 2097» ya lo hicieron con anterioridad. Pero España no es como EE.UU. en donde el número de tarjetas instaladas es muy pequeño. Se trata de una circunstancia que limita, sin ninguna duda, el número de copias a vender. Tampoco hay que olvidar que se acercan las fechas navideñas y se espera el empujón definitivo de este tipo de tarjetas en nuestro país.

Los modelos que aseguran su compatibilidad son: Diamond Monster 3D, Orchid Righteous 3D, Hercules Stingray 128/3D, Maxi Gamer 3D, Creative Labs 3D Blaster e Intergraph Intense 3D. Pero otras tarjetas con chip similares o más potentes también pueden servir.





Sobre todo destaca la variedad de fases en las que se desarrolla la aventura



mundos tridimensionales. Son muchos los polígonos a mover y la solución adoptada, aunque para muchos sea algo drástica, puede extenderse a otros juegos en los próximos meses: es imprescindible una tarjeta aceleradora para poder ejecutarlo. Incluso con alguna de los modelos soportados el juego no funciona con la suavidad necesaria a altas resoluciones. Parte de culpa de esta circunstancia la tiene el hecho de que el juego fue inicialmente desarrollado para N64. La potencia que esta consola es capaz de desarrollar está fuera de toda duda y no es sencillo trasladar sus productos a formato PC sin la ayuda de hardware adicional.

Uno de los puntos que pueden llevar a la frustración absoluta es el hecho de que carezca de opción de salvar. El juego lo hace automáticamente al acabar cada una de las fases. Consecuencia: si el típico enemigo de final de fase consigue arrebatarnos nuestra última vida, deberemos repetir toda la fase de nuevo.

Tanto a nivel de gráficos como de sonido, el juego brilla a gran altura. Los primeros no podían ser menos después de sus elevados requerimientos hardware, y los segundos, ayudados por la B.S.O. de la trilogía, cumplen a la perfección. La dificultad es otro aspecto bien conseguido; acabarse el juego entero en su nivel más fácil no es demasiado complicado, pero recomendamos que os lancéis directamente a por un nivel de dificultad mayor –si es que queréis contemplar la secuencia final del juego en su totalidad–.

Si el juego sólo incluyera fases de uno de los estilos, el resultado no hubiera sido aceptable, pero uniendo todas ellas puede ser calificado de notable.

J.J.V.

82

Sub Culture
Un gnomo ecologista

Los fondos marinos encierran más de una sorpresa, y no siempre agradable. La suciedad propagada por los humanos hace prácticamente inhabitable este ecosistema; tanto es así que las diferentes tribus de gnomos acuáticos se encuentran en guerra por ver quién se queda con la porción de mar más limpia.



Los efectos especiales, tales como los rayos de luz del Sol atravesando la superficie del océano, gozan de un gran realismo gracias a la utilización de la tecnología 3D.

UBI SOFT/CRITERION STUDIOS
Disponible: PC CD (WIN 95)
ARCADE/ESTRATEGIA







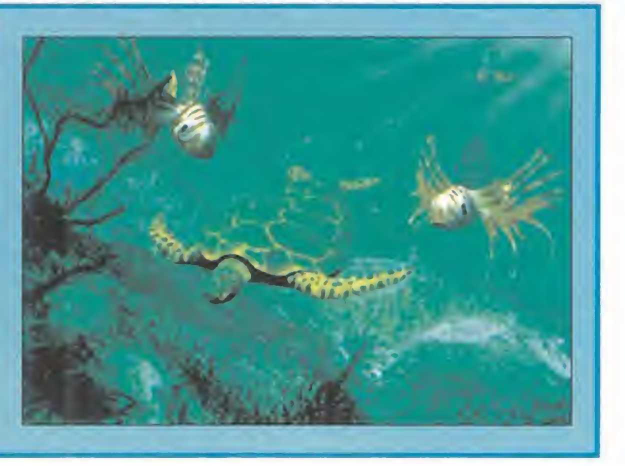
Dichosa casualidad que de todos los arrecifes coralinos que pueblan el fondo del mar, esa asquerosa lata de tomate tenía que caer donde estaba la casa del gnomo protagonista de «Sub Culture», destrozándola.
Al volver de uno de sus paseos matutinos, a bordo de su submarino amarillo, nuestro héroe se encuentra con la trágica escena. El hogar que tanto sudor y problemas con los piratas y comerciantes le había costado, había sido aplastada por la dejadez humana en lo referente a la limpieza y el medio ambiente. Alguien tenía que remediar esta situación, y de forma inmediata.

COMERCIAR BAJO EL AGUA

Sin embargo, emprender una labor tan complicada es caro, y no es que nuestro querido gnomo disponga de un gran capital que dilapidar, así que lo primero que tiene que hacer es recolectar un preciado mineral, necesario para crear el oxígeno que hace habitables las ciudades submarinas. Dos son las dificultades a las que se enfrentará; la primera, los piratas que viajan continuamente por todas partes y que no dudarán ni un momento en derribarle para saquear lo poco que lleve a bordo; y la segunda, los cambiantes precios, pues lo que en un

Prácticamente vivos

Una manera de conseguir que un escenario submarino sea real es, por un lado, introducir los típicos elementos estáticos, como rocas, corales o algas y, después, la fauna.
En «Sub Culture» cientos de animales de toda índole pasarán ante nuestros ojos: tortugas, bancos de peces, ostras, cangrejos, estrellas de mar, y todos con un detalle y un realismo en sus movimientos que hace que parezcan seres vivos de verdad.



«Sub Culture» soporta la práctica totalidad de tarjetas aceleradoras existentes en el mercado actual





Las ciudades submarinas serán nuestro punto de comercio principal, aunque tendremos que cuidarnos de los piratas que las merodean.



No es que la tortuga sea gigante, sino que nuestro submarino mide algo así como tres centímetros, por lo que os podréis figurar el peligro que puede entrañar un animal de mayores dimensiones.



La música ambiental va muy acorde con los fondos marinos que conforman «Sub Culture»



sitio se paga a precio de oro, en otro no se compra ni al peso, así que además de en guerrero,tendrá que convertirse en un experto mercader y comerciante.

No sólo habrá misiones de recogida de minerales, sino que a medida que consigamos fama como mercenario, los trabajos que nos ofrezcan aumentarán en dificultad y, por supuesto, en beneficios: rescate de personas, atacadas por un pez carnívoro o asediadas por los piratas; recolecta de perlas; ataque a una ciudad renegada, y todas ellas sin un orden previo.

UNA EXPERIENCIA PARA LOS SENTIDOS

Si hay algo en que destaca «Sub Culture» es la compatibilidad que ofrece frente a las tarjetas aceleradoras 3D. La práctica totalidad de las que se encuentran disponibles podrán ser usadas con este juego. El resultado es impresionante, sobre todo en lo referente al realismo que se ha conseguido a la hora de recrear los fondos marinos. Arrecifes coralinos, rocas, algas, cuevas, rayos de sol atravesando la superficie y toda índole de animales marinos –tortugas gigantes, peces abisales y bancos de plancton, aparecerán ante nuestros ojos, según avanzamos con el submarino.

Los efectos de movimiento –inercia, gravedad, peso de los objetos y demás–, se han tenido en cuenta en todo momento y, de hecho, se notan cuando pilotamos el vehículo, teniendo que maniobrar constantemente para mantenernos a una altura y rumbo constantes.

La música no podía quedar de lado en nuestro comentario, pues en el caso que nos ocupa, es algo más que sonidos interconectados de forma armoniosa. El ritmo lento y acompasado que domina las composiciones existentes, es perfecto para los escenarios acuáticos que atravesamos, formando una perfecta mezcla visual y sonora, que hace que cada partida a «Sub Culture» sea toda una experiencia.

Nunca un viaje a bordo de un submarino había sido tan divertido, lleno de acción y a la vez tan relajante. «Sub Culture» transmite esas sensaciones desde el primer momento, y eso es algo a tener muy en cuenta.

C.F.M.

85

Kick Off 98

Una saga con solera

Mucho tiempo ha pasado desde que disfrutamos como niños pequeños con el mítico «Kick Off». Incluso el nombre de su programador, y eso no es habitual, se hizo internacionalmente conocido: Dino Dini. Desde entonces han ido apareciendo sucesivas versiones con la intención de alcanzar el utópico título de simulador definitivo.



El comportamiento de los jugadores en el campo vendrá determinado, en cierto modo, por las tácticas que hayamos decidido.

ANCO/DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD**
(DOS, WIN 95)
SIMULADOR DEPORTIVO

Hablar de juegos de fútbol y no hacer referencia a «Kick Off» no sería hablar consecuentemente. En su momento marcó la diferencia y aún habrá gente que recuerde con cariño aquella primera versión para 8 y 16 bit. Claro que, no todo eran pasiones, también había gente que lo consideraba un juego de manejo excesivamente complicado. La razón de esto se debía a que el jugador no llevaba el balón pegado a los pies; todo consistía en realizar pequeños toques de balón. En cierto modo podía considerarse realista, pero esta característica desapareció de la saga con «Kick Off 97».

EL SIMULADOR

Los programas basados en el deporte rey pueden cubrir aspectos bien diferenciados. Algunos se centran en la estrategia económica o deportiva, otros incluyen base de datos con múltiples equipos y jugadores y otros centran todos sus esfuerzos en realizar el mejor simulador del momento. «Kick Off 98» pertenece al tercer grupo, pero tampoco podemos olvidarnos del





Entre 1 y 16 jugadores pueden tomar parte en las competiciones de mayor categoría internacional

gran esfuerzo que supone recopilar los datos de tantas selecciones nacionales. Aquellos que vean como requisito imprescindible elementos de gestión económica y de bienes no lo encontrarán en este juego. Uno de los puntos que llaman la atención es la variedad de competiciones en las que podemos tomar

parte; amistosos, partidos de calentamiento, partido rápido –donde los equipos son elegidos aleatoriamente–, campeonato del mundo, copa, desafío ANCO –con rivales de categoría cada vez mayor– y juego a través de red son opciones suficientes para el más exigente. Aunque todas las opciones son interesantes, la que más llama la atención y la que supone un mayor avance con respecto al del año pasado es la opción de juego en red.





SÓLO SELECCIONES

Más de 2 500 jugadores forman parte de las 120 selecciones incluidas. No hace falta decir que ni Ronaldo, ni Raúl, ni ningún otro jugador reconocido mundialmente faltará a la cita con el último lanzamiento de Anco. Cada selección incluye a sus jugadores más carismáticos e incluye la posibilidad de cambiar el aspecto físico de cada uno de ellos mediante un sencillo editor accesible desde el menú principal.

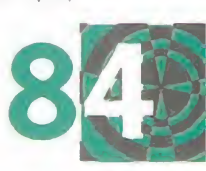
El tema de las tácticas tampoco ha sido olvidado. ¿Qué sería de un equipo formado por jugadores de élite sin un esquema a seguir? Sería algo similar a una orquesta sin director. Todo buen aficionado al fútbol ha recriminado alguna vez el uso de un esquema táctico o la alineación de su equipo favorito. Aquí es donde podrán poner a prueba sus conocimientos en la materia.

Un editor permite modificar el aspecto físico de cada jugador, ajustándose así lo más posible al mundo real

Llegado el momento del partido, es cuando uno se da cuenta de lo difícil que es batir a las selecciones controladas por el ordenador. Todos los «Kick Off» han tenido como aspecto común una gran dificultad y éste viene a corroborar dicha afirmación. El control del jugador es sencillo pero no lo es tanto el buen uso de los cuatro botones que marcan las acciones de cada jugador. Con ellos es posible realizar espectaculares remates, sombreros, taconazos, sprints, quiebros, barridos, cargas y demás acciones habituales en un campo real.

Los gráficos son generados por un engine 3D que le otorga al juego un aspecto muy brillante. En cualquier momento del partido, y tras una pequeña pausa, es posible intercambiar entre cualquiera de las cuatro cámaras disponibles. El sonido también es un punto a favor y han sido incluidos los comentarios en tiempo real del periodista Juan Carlos Rivero. Todo esto hace de «Kick Off 98» un juego muy completo que, sin llegar a ser el mejor juego de fútbol, puede ofrecer horas y horas de diversión y goleadas.

J.J.V.



Antes de un buen partido...

Una de las opciones más interesantes que incluye es la posibilidad de practicar muchos de los lances más frecuentes en un partido. Aunque la impaciencia por ver un partido suele dejar esta posibilidad en segundo plano, en cuanto se reciben sendas goleadas por parte del ordenador, la idea de practicar unos minutos vuelve a pasar por la cabeza. Podremos practicar sin limitación penalties –tanto de jugador como de portero–, regates a conos, lanzamientos de falta desde variadas posiciones, tiros a portería en carrera, etc.



Un completo editor nos permite definir el corte de pelo, color y demás características de cada jugador.



El lanzamiento de faltas directas es un lance donde la práctica juega un papel muy importante.

Concurso SEGA Touring Car Championship

Si te gusta la velocidad no pierdas la oportunidad de ganar uno de los juegos más trepidantes que pronto haran su salida. Calienta motores y participa en este sensacional concurso. Ha comenzado la carrera y en la meta te esperan uno de los 100 juegos de Sega Touring Car que sorteamos. Averigua las respuestas correctas de las siguientes preguntas con ayuda del CD que regalamos este mes e indícalas en el cupón de participación:

Bases del concurso " SEGA TOURING CAR"

1. - Podrán participar en el concurso todos lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO SEGA TOURING CAR

2.- De entre todas las cartas recibids con las respuestas correctas se extraerán CIEN, que serán premiados con un juego de "Sega Touring Car" para pc. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen sus respuestas desde el 25 de noviembre de 1997 hasta el 31 de diciembre de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de enero de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de febrero de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS.


Regalamos 100 juegos SEGA TouringCar Championship
1-. ¿Cuántos superturismos podrás pilotar en Sega Touring Car?
2-. ¿Qué modelo de Toyota es el que aparece en el juego?
3-. ¿Podrás disfrutar de un modo para dos jugadores a pantalla partida?
4-. ¿Es necesario realizar la prueba de clasificación antes de participar en el Campeonato?
5-. ¿Cuántas perspectivas podrás emplear para conducir tu superturismos?
6-. ¿Es cierto que en Sega Touring Car podrás configurar el coche a tu gusto?
7-. ¿Es cierto que Sega Touring Car será lanzado a principios de febrero?
8-. ¿Es la versión PC semejante a la máquina recreativa en tan sólo un 40%
9-. ¿Ha participado Mizuguchi en la realización de Sega Touring Car para PC?
10-. ¿Estás obligado a conducir siempre con cambio manual?
cupón de participación "Sega Touring Car"
Nombre
Apellidos
Dirección
Localidad
Provincia
C. Postal
Teléfono
Las respuestas son:
1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)
SEGA PC
MICRO manía

Earth 2140
El poder cibernético

A pesar de llevar poco tiempo en el mercado español de los juegos para ordenador, la empresa Topware sabe lo que se hace, y buena muestra de ello es «Earth 2140», un juego de estrategia en tiempo real que nada tiene que envidiar a los de compañías que llevan toda la vida dedicados a este asunto.

TOPWARE
Disponible: **PC CD (WIN 95, DOS)**
ESTRATEGIA

En el año 2140, las condiciones de vida en la corteza terrestre se han hecho imposibles. Los continuos ataques nucleares que todas las potencias militares del mundo llevaron a cabo, han provocado la práctica eliminación de la raza humana, quedando únicamente dos bandos enfrentados, cuyos dirigentes se hayan protegidos en silos subterráneos.

Por un lado, los Estados Civilizados Unidos que, a fin de conservar las mayores vidas posibles, utiliza androides de combate para la lucha y, por el otro, la Dinastía Eurásica, que antepone el libre albedrío humano como llave hacia la victoria, por lo que opta por proteger a todas sus unidades con trajes especiales aislantes de la radiación.

El Este contra el Oeste; las máquinas contra los hombres; la 3ª Guerra Mundial ha comenzado en el año 2140.

CANTIDAD DE UNIDADES

De nuevo vamos a tener que mantener un especial cuidado con dos aspectos del juego, que se interrelacionan de manera obligatoria. Uno es la cuestión armamentística, ya que tendremos que investigar decenas de aspectos, a fin de abrirnos más caminos de construcción, tanto de unidades bélicas, como de edificios; sin embargo, esto no será posible sin la otra parte que es la monetaria, la cual está dividida en dos aspectos, la energía y el dinero.

El terreno se ve afectado por el paso de nuestras tropas

Según vayamos avanzando en el juego, tendremos la opción de crear nuevos ingenios robóticos, hasta un total de 14 edificios y 24 unidades diferentes, en el caso de los Estados Civilizados Unidos, y de 15 edificios y 26 unidades, en el caso de la Dinastía Eurásica, lo cual dice mucho acerca de la complejidad que puede alcanzar una partida en todo su apogeo tecnológico.

Por supuesto, la opción multijugador no podía faltar, por lo que



Absolutamente todo lo que conforma el escenario será susceptible de modificación por las batallas.



En «Earth 2140» todo, voces y textos, ha sido doblado al castellano para deleite de todos los estrategas.

podremos disfrutar de las más increíbles batallas contra nuestros amigos, ya sea por red local, modem o cable serie, teniendo posibilidad de llevar a cabo toda índole de triquiñuelas para desconcertar a nuestros adversarios humanos; realizar pactos de alianza con otra persona, si vemos que alguien se está volviendo muy poderoso, para tiempo más tarde, cuando no nos interese seguir junto a ese ejército, romper el tratado y atacarle de forma abierta; apropiarnos de los edificios y unidades para usarlos en nuestro provecho; robar las materias primas, etc.

JUSTO A TIEMPO

Atravesamos una época en la que el género de la estrategia en tiempo real pega fuerte. Los títulos producidos a este respecto se cuentan por centenares y, aún así, no dejamos de sorprendernos por la creciente calidad y perfección. En «Earth 2140» ha sido un gran acierto que esté traducido y doblado al castellano, que siempre lo agradece enormemente el último beneficiado, que es el comprador.



Los efectos visuales en «Earth 2140» están cuidados al máximo, sobre todo los de las explosiones.

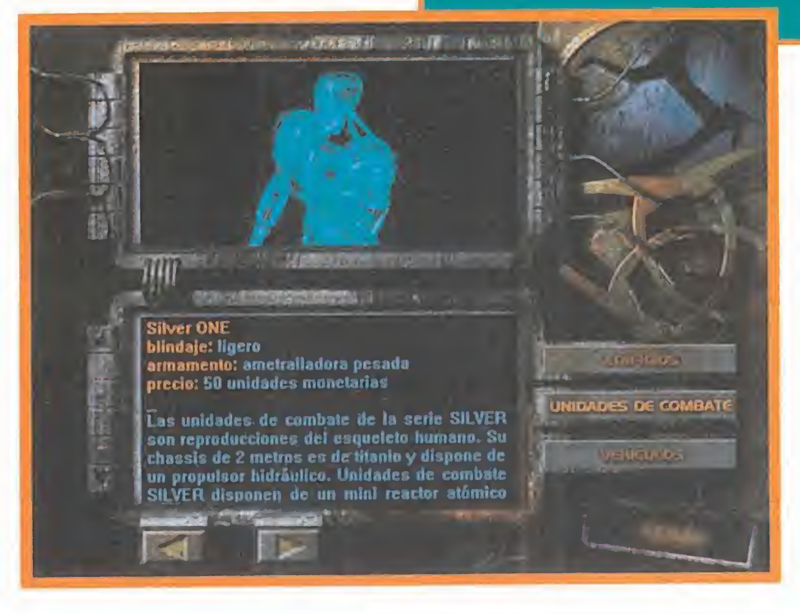
Cada bando contará con un número determinado de unidades, siendo variable en cada uno de ellos.

Base de datos

Ésta es la Ciberclopedia donde se almacena la sabiduría tecnológica necesaria para comprender el funcionamiento y poder de todos los ingenios tecnológicos que pueblan el universo de «Earth 2140». Darle un repaso a esta sección cada vez que nos encontremos con una unidad nueva, nunca estará de más.







Dos bandos son los enfrentados en este juego de Topware

Los gráficos alcanzan una calidad más que aceptable, sobre todo si le sumamos el hecho de los efectos especiales y los movimientos, de una calidad sobresaliente.
El sonido de las explosiones y disparos, se unen a una música de estilo militar que casi nos incita a lanzarnos a un ataque suicida.
En cuanto a la jugabilidad, decir que es elevadísima, ya que la dificultad de las misiones va creciendo razonablemente, permitiendo que nos adaptemos a las nuevas condiciones de lucha.
Con «Earth 2140», todo aficionado al género de la estrategia, encontrará un buen ejemplo acerca de cómo hay que hacer bien las cosas.

C.F.M.









NHL 98

Para los más duros

Lo que constituye la simulación deportiva en ordenadores personales está alcanzando cotas de realismo anteriomente impensables. Prueba de ello es el nuevo título de Electronic Arts, «NHL 98». La pena es que en nuestro país el hockey no tenga el mismo seguimiento que fuera de aquí.

E.A. SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95), SATURN, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
DEPORTIVO





Para que un juego alcance los primeros puestos en la lista de ventas se tienen que unir varios aspectos importantes. En primer lugar, el juego debe tener calidad, eso es evidente, en segundo lugar podríamos situar la importancia de una buena campaña publicitaria, y en tercero que el tema tratado resulte atrayente para el mayor número de personas. Si uno de los tres falla, es posible que no se obtengan los resultados esperados. El problema de «NHL 98» radica en la tercera de las razones; en España el hockey no se puede considerar un deporte de masas y menos aún su especialidad sobre hielo. Esto conlleva un desconocimiento de sus reglas y la pérdida de interés por productos sobre el tema. Todas estas desventajas pueden verse superadas por la calidad global del juego, ya que tan sólo unos minutos bastan para apreciar la increíble calidad gráfica y de movimientos que posee. Pero dejemos estos dos aspectos en el aire hasta el final del artículo.



Los mano a mano con los porteros no son tan fáciles de resolver como en otros deportes.



Una de las opciones nos permite introducirnos, sin necesidad de haber una clasificación previa, en los playoffs por la lucha del título.

La poca difusión de este deporte en nuestro país es su principal handicap; calidad técnica no le falta

CONFIGURABLE

El número de equipos incluidos se acerca a la media centena –26 de la NHL, 18 clubes nacionales, dos equipos de superestrellas y dos personalizados–. Todos son modificables mediante el intercambio de jugadores entre clubes o el fichaje de agentes libres. Una vez creados los equipos deseados, o dejando los que se incluyen por defecto, llega el momento de elegir el modo de juego. Las opciones abarcan partido de exhibición, temporadas completas –de 25 u 82 partidos–, playoffs, torneos y lanzamientos de penalti.

Las reglas que gobiernan este deporte son casi desconocidas en nuestro país y, al no existir una sección que las explique a fondo en el manual de instrucciones, muchos

Los poseedores de potentes equipos y tarjeta aceleradora serán los que podrán sacar mejor provecho de sus posibilidades visuales





Detalle al máximo

EA Sports es, probablemente, la compañia más potente en cuanto a juegos de deporte concierne. Los productos que abarcan se basan en los deportes de más éxito en Norteamérica, y cada año aparece una nueva revisión de mayor calidad, si cabe, que la anterior. El aspecto que más suele evolucionar, debido a la creciente potencia del hardware, es todo aquello relacionado con el detalle gráfico. El precio a pagar por esto es la necesidad de un equipo a la altura de las circunstancias.



jugadores pueden sentirse un poco perdidos en la señalización de extrañas infracciones. En estos casos, la opción más recomendable es dirigirse al apartado de reglas y desactivar aquellas infracciones que no se comprendan en su totalidad. En pocas palabras, se podría resumir diciendo que al realizar un pase no se pueden atravesar dos líneas seguidas y que no se puede atravesar la línea azul contraria con el disco, o efectuar un pase sobre ella, con un compañero en zona de ataque.



El hockey es uno de los deportes donde se permite mayor contacto físico, El juego contempla la posibilidad de una pelea improvisada.



VISUALMENTE IMPACTANTE

El juego ha sido programado para aprovechar las ventajas de tarjetas 3Dfx Voodoo Graphics y Voodoo Rush y el resultado sólo tiene un calificativo: espectacular. El colorido, las texturas y el movimiento de los jugadores, con estas tarjetas, son las principales virtudes de «NHL 98», aunque en su versión para tarjetas no aceleradoras el resultado también sea sobresaliente. Como detalle el juego incluye más de 500 caras de jugadores reales de la NHL, pero no sólo en los menús, sino que dentro de los partidos, en plena acción, es posible distinguir la cara de cada uno de ellos con todo lujo de detalles, y perteneciente a los jugadores reales.

Los sonidos también brillan con luz propia y, tanto los efectos del partido como los comentarios, le otorgan al programa ese aire televisivo y americano al que Electronic Arts nos tiene acostumbrado. Incluso a lo largo del partido, veremos sobreimpresionadas en la pantalla las estadísticas de equipos y jugadores protagonistas.

Todo esto, unido a la posibilidad de jugar hasta 4 jugadores en un mismo PC –8 mediante un cable o red–, le convierte en el mejor juego de hockey hasta la fecha.

J.J.V.

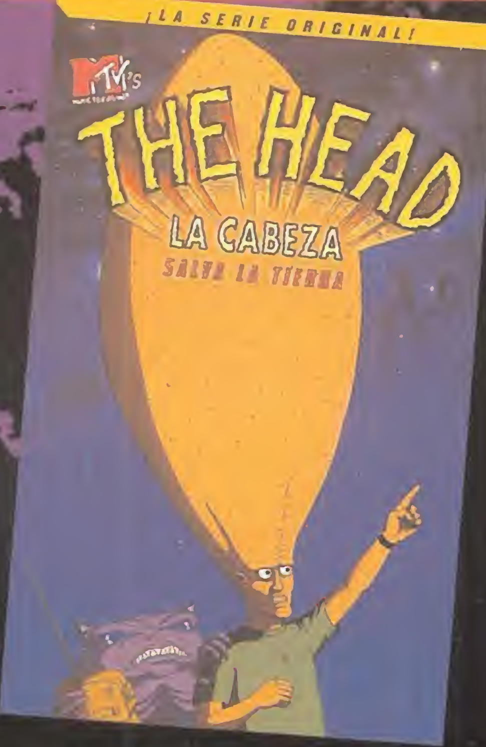




ENGÁNCHATE



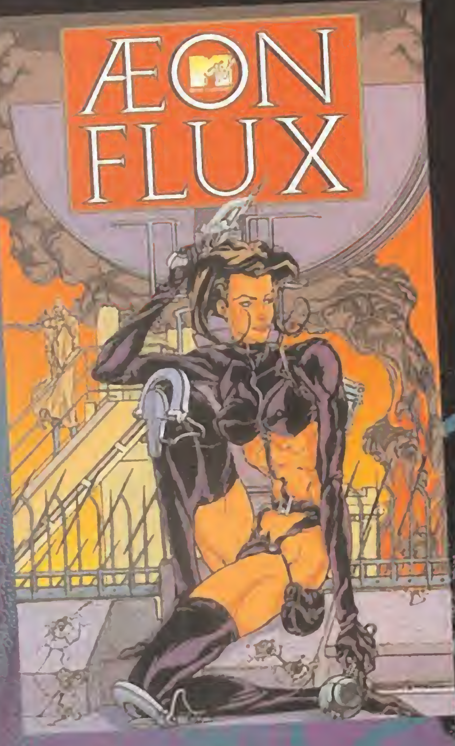
TITULO:	LO MEJOR DE LIQUID TELEVISION
REF.:	83386
DURACION:	44 Minutos
CLASIFICACION:	No recomendada menores de 13 años.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Inglés. Subtitulos en español.



TITULO:	THE HEAD
REF.:	11126
DURACION:	119 Minutos
CLASIFICACION:	No recomendada menores de 7 años.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Inglés. Subtitulos en español.



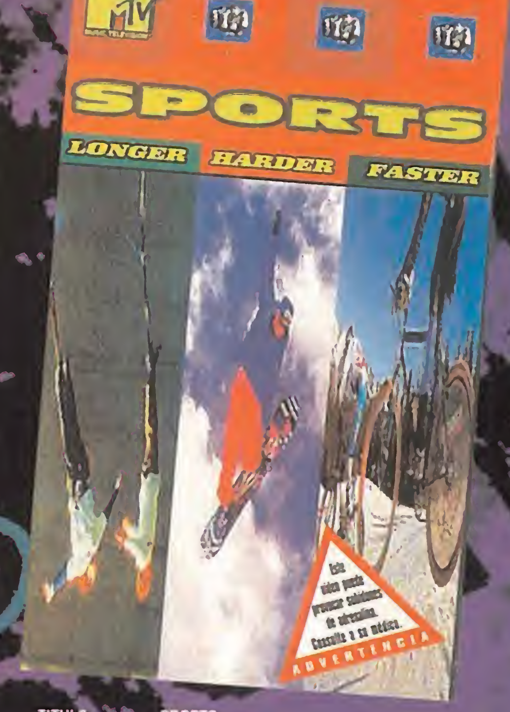
TITULO:	VIDEO MUSIC AWARDS
REF.:	83381
DURACION:	46 Minutos
CLASIFICACION:	Autorizada para todos los públicos
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Inglés. Subtitulos en español.



TITULO:	AEON FLUX
REF.:	94533
DURACION:	118 Minutos
CLASIFICACION:	No recomendada menores de 13 años.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Inglés. Subtitulos en español.



TITULO:	THE MAXX
REF.:	11127
DURACION:	118 Minutos
CLASIFICACION:	No recomendada menores de 13 años.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Inglés. Subtitulos en español.



TITULO:	SPORTS
REF.:	83385
DURACION:	52 Minutos
CLASIFICACION:	Autorizada para todos los públicos.
PRECIO:	1.995 Pesetas
IDIOMA:	Inglés. Subtitulos en español.

AL CLAN

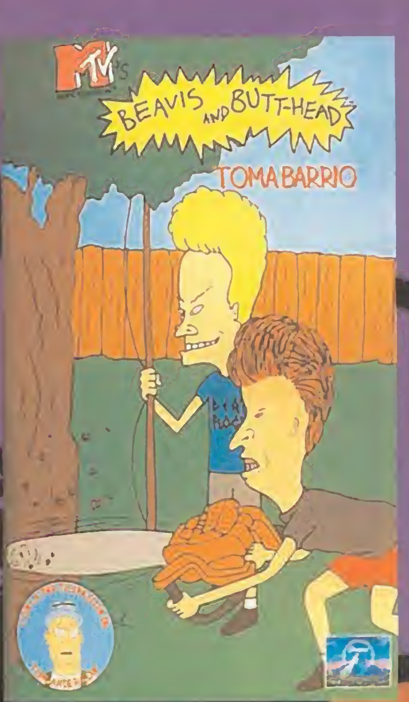


"Si no es MTV, Otros apesta"

súper vídeos de MTV



TITULO: ¡ EL TRABAJO APESTA!
REF.: 83390
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: TOMA BARRIO
REF.: 83387
DURACION: 46 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español



TITULO: EL JUICIO FINAL
REF.: 83389
DURACION: 42 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

TITULO: TIAS Y TAL
REF.: 83388
DURACION: 48 Minutos
CLASIFICACION: No recomendada menores de 13 años.
PRECIO: 1.995 Pesetas
IDIOMA: Español

También puedes realizar tu pedido por:
Teléfono 91 654 61 64
Fax 91 654 72 72
Email: silvia@hobbypress.es

CIC

Recorta y envía este cupón a
HOBBY POST Calle de los Ciruelos, nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes MADRID
Deseo recibir los siguientes vídeos ....

Nombre y Apellidos: ....
Dirección:.......................................Localidad:.......................................
Provincia:.......................Código postal:.......................Teléfono (........) ....

ELIJA FORMA DE PAGO:
- ❒ Contra Reembolso
- ❒ Tarjeta de Crédito Visa número: Caducidad:....../..........
- ❒ Adjunto talón a nombre de HOBBY POST S.L.
- ❒ Giro Postal nº:..

Firma del titular

GASTOS Y FORMA DE ENVÍO:
- ❒ **300 ptas** - Correo normal (Plazo de entrega 10-15 días)
- ❒ **750 ptas** - Agencia de transporte (Plazo de entrega 48 horas) Sólo península

I-War
La guerra por los recursos

Si un grupo de programación, novel en el terreno de los juegos para ordenador, como es Particle Systems, comienza con tan buen pie, de la mano de un grande del mercado informático como es Ocean/Infogrames, poco nos cuesta prever un futuro lleno de éxitos a todos los niveles. «I-War» es el típico ejemplo de cómo hay que hacer las cosas desde un principio.



PARTICLE SYSTEMS/OCEAN/ INFOGRAMES
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

En el futuro, la Tierra se enfrenta al problema de la escasez de recursos y materias primas, necesarios para la vida diaria. Esta situación obliga al hombre a ampliar sus horizontes en el espacio, a fin de conseguir los preciados materiales que tan rápidamente se han extinguido, debido al irresponsable uso de los mismos.

Por suerte, la tecnología del desplazamiento de la materia, que durante años todos los científicos del planeta habían estado investigando sin descanso, es por fin un hecho palpable y puede ser utilizado en los sistemas de inyección de las naves espaciales ya construidas, permitiendo la rápida exploración del Sistema Solar y de las estrellas adyacentes.

En poco tiempo, la colonización se hace evidente por un gran sector del Universo, y con ella, surgen los roces y las incompatibilidades de opiniones respecto de la política de extracción de materias primas que hay que seguir. Por un lado, se encuentran aquellos que dicen que las reservas son tan elevadas que debe conseguirse la mayor cantidad en el menor tiempo, y por el otro, están aquellos que piensan que una desmesurada obtención de minerales puede llevar a la humanidad al mismo desastre que tiempo atrás ocurrió en la Tierra.



El tamaño de las naves varía considerablemente, pudiendo encontrarnos desde un simple caza, hasta una base espacial de kilómetros de largo.





La calidad gráfica es muy grande a pesar de no basarse en la aceleración 3D

Todo esto desemboca en una guerrilla entre dos bandos, El Estado, formado por la gente de la Tierra y los habitantes de las estrellas recién colonizadas, que conforman el grupo conservador, el cual dispone de la mayor flota de naves espaciales y La Independencia, un disperso grupo de

Controlamos una única nave, cuyo poder y versatilidad la hacen imbatible



Un joven grupo de programación



Particle Systems, un joven grupo de programadores, que hasta estas fechas había basado su experiencia en programas generadores de gráficos renderizados y que ahora, por encargo de una gran empresa como es Ocean, comienza sus andanzas en el terreno del software lúdico con «I-War», el cual ha sido elaborado, cómo no, usando la tecnología que ya tenían a su alcance y que, como hemos podido comprobar, es capaz de hacer maravillas.

Existen naves de todas clases, desde un pequeño caza, hasta cargueros de decenas de kilómetros



Seguro que detrás de un carguero hay más naves de protección.

Abajo podemos ver la pantalla de información, donde se nos dice los pormenores de la siguiente misión. A la derecha, el objetivo principal de la misma.





piratas y terroristas relegados de la sociedad por su ambición, cuyas acciones se realizan en el más completo secreto y se basan en robos, asaltos, atentados y que cada vez consigue más adeptos.

CLÁSICO ESTILO, GRAN CALIDAD

Todo este argumento se reúne en un shoot'em up en primera persona de naves espaciales al más puro estilo de «Wing Commander» o «Darklight». En él, tenemos que realizar misiones de toda índole, para llevar a buen término el destino de nuestro bando. Comenzamos nuestra andadura como cadetes que tienen que pasar satisfactoriamente un duro entrenamiento, para a continuación, ya como pilotos, realizar los objetivos que nos encomienden y que irán desde la desactivación de un campo de minas enemigo, hasta la defensa de un convoy , pasando por el reclutamiento de gente para la causa, asalto a una base armada rival, etc.

En esta ocasión no vamos a contar con numerosísimas naves de diferentes características, cada una para una acción concreta, sino que seremos capitanes y pilotos del Dreadnaught, una poderosísima nave estelar de carga y combate, capaz de adaptarse a cualquier situación, ya sea de ataque, remolque, defensa, etc.


El realismo conseguido en las explosiones está fuera de toda duda, y es así gracias a los generadores de gráficos renderizados que los programadores habían creado antes de lanzarse al mercado del videojuego.

El juego se divide en cuarenta misiones diferentes pero relacionadas, que son presentadas sin orden cierto, hasta crear una macromisión con un único objetivo: derrotar a La Independencia. Los enemigos a los que nos enfrentemos disponen de un sistema de inteligencia artificial muy avanzado que incluso les permite buscar puntos débiles en nuestro fuselaje y formar complicadas estrategias de ataque, para dificultarnos la labor enormemente.

PARECE MENTIRA QUE SEA EL PRIMERO

La mayor sorpresa que nos hemos llevado, a la hora de recopilar información acerca de «I-War», ha sido el hecho de que para el grupo de programación que ha realizado la producción de este título, Particle Systems, es su primera experiencia en el terreno de los juegos para ordenador y, la verdad, es difícil creérselo, pues la calidad del mismo es elevadísima. Los efectos especiales, tales como explosiones, disparos o fuentes de luz, han sido realizados con un cuidado y esmero propios de aquellos que realizan algo por primera vez. Tal es así, que el resultado conseguido es realmente cercano al que permite la tecnología de las tarjetas aceleradoras 3D, a pesar de haber omitido el uso del hardware por completo. Este aspecto, por contra, obliga a todos aquellos que quieran disfrutar de «I-War» en toda su magnitud, a tener un equipo de gran potencia, o sufrir los dichosos y molestos saltos que tanto dificultan el control de la acción.

Perfecto comienzo de carrera profesional en un campo que hasta hoy no era el suyo de los chicos de Particle Systems. Esperemos que tras este éxito no se duerman en los laureles y continúen haciendo las cosas igual de bien o mejor.

C.F.M.

Las escenas introductorias dan pie a las misiones, explicándonos de forma gráfica la situación que tenemos que arreglar.



Dark Earth

Después del cataclismo

Aunque «Dark Earth» pertenezca a la categoría de aventuras futuristas, el estado en el que encontraremos nuestro planeta puede hacer pensar que la historia se ha situado en la Edad Media. Adéntrate en estos mundos de fantasía y ayuda a nuestro protagonista.

KALISTO/MICROPROSE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA

La Tierra, año 2.054. Un profesor francés observó desde su observatorio un inmenso cuerpo celestial acercándose a la Tierra. Rápidamente se creó una comisión internacional para confrontar opiniones y el resultado no pudo ser peor: la conclusión hacía referencia a un cometa que pasaría a tan solo 40 000 Km del planeta. El resultado sería una inevitable lluvia de fragmentos que podrían dañar nuestro mundo. Para evitarlo se diseñó un plan mediante el cual se equiparían muchos satélites con armas nucleares que transformarían esos meteoritos en cenizas.

Llegó el fatídico momento. La sociedad, que había sido informada de todo por un periódico del momento, no aguantó tanta presión y el caos se adueño de todo. Los gritos de la Humanidad se extendieron en cuestión de minutos, los mismos minutos que hicieron falta para comprobar la imposibilidad de detener tal lluvia de minerales. Meteoritos de hasta 4 Km de diámetro hicieron colisión y la oscuridad se adueño de todo. El aire se hizo asfixiante, productos radiactivos infectaron vastas regiones y murieron millones de personas. Para los supervivientes comenzó una nueva era, la era de la oscuridad.



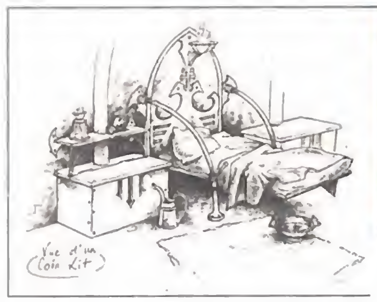
La integración de gráficos 3D sobre fondos fijos está muy bien conseguida

El protagonista de nuestra historia es Arkhan, un Guardián del Fuego al que le encomiendan labores de vigilancia asiduamente. Es en una de estas misiones cuando, defendiendo la vida de una predicadora de las manos de una extraña criatura, es rociado con un extraño líquido. A



Los créditos típicos de cualquier película o juego, sólo pueden ser vistos en una de las habitaciones al mirar los cuadros.











partir de ese momento su cuerpo comienza una transformación por la cual su aspecto físico parece más el de un monstruo que el de una persona común. Deberá pedir ayuda a sus "amigos" para poder encontrar una cura antes de que sea demasiado tarde.

UNIÓN DE 3D y 2D

En «Dark Earth», nos moveremos libremente por los escenarios, podremos coger y usar objetos, hablar con la gente o usar razones más "contundentes". Para ello, se ha recurrido a personajes tridimensionales sobre fondos bitmap en los que el ángulo de cámara varía según la posición del protagonista. El principal problema de esta técnica siempre ha sido la integración perfecta de ambos tipos de gráficos, pero en Kalisto han sabido resolver el problema dotando a todos los personajes de unos movimientos y detalle dignos de elogio.



El entrenamiento en la lucha puede suponer una importante ayuda en fases avanzadas del juego.

Al comenzar el juego un superior nos dará la posibilidad de entrenar los movimientos de lucha. La elección es propia ya que si no acudimos a la habitación indicada podremos comenzar la aventura directamente. Aunque a medida que avancemos, podamos encontrar nuevas armas, el sistema de lucha es similar con todas ellas, limitándose a unos escasos movimientos de ataque y defensa.

La ambientación del juego hace honor a su nombre; la oscuridad se encuentra presente en la mayoría de sus parajes

Otro aspecto reseñable son los continuos diálogos que nuestro protagonista debe mantener con el resto de personas. En ellos el componente interactivo ha sido suprimido casi al máximo y las conversaciones se suceden solas con la única pulsación de una tecla.

¿Y la opción de grabar partida?

Para poder almacenar el estado de las partidas en juego no todo se limita a pinchar en la posición adecuada, habrá que encontrar un símbolo representativo del Dios de Sol para poder acceder al menú en cuestión. Estos símbolos sólo pueden encontrarse en determinadas habitaciones y habrá que estar muy atentos ya que muchas veces pueden pasar desapercibidos.



DESARROLLO LINEAL

No es necesario mucho tiempo de juego para averiguar que el desarrollo de la aventura sigue un esquema bastante lineal. En cuanto a la historia y ambientación nada que reprochar; se nota que el proyecto ha sido de larga concepción y que en este aspecto han limado hasta el más mínimo detalle. Gráficos, vídeos y sonido de gran calidad, una dificultad adecuada y la posibilidad de disfrutarlo en castellano, son otros de sus puntos favorable.

En resumen, la calidad de «Alone in the Dark», pero trasladada a nuestros días con el avance técnico que eso conlleva.

J.J.V.

84



¡¡Regalamos 50 juegos !!

CONCURSO DINAMIC MULTIMEDIA

Te invitamos a participar en un fantástico concurso donde tienes la posibilidad de ganar uno de los 50 juegos de Dinamic Multimedia que sorteamos.

De entre todos los que averigüéis las respuestas correctas podreís elegir uno de estos tres juegos: Pc Fútbol 6.0, Combat Chess y Hollywood Monsters.

1- ¿Sabes el nombre del grupo que ha compuesto e interpreta la B.S.O. de Hollywood Monsters?

2- ¿Cuántos personajes puedes encontrar en el juego?

3- ¿En qué año apareció la primera versión de Pc Fútbol?

4- ¿Cuántos equipos participan en la primera división de la liga española de fútbol?

5- ¿Quienes son los comentaristas del nuevo sistema de locuciones de PCBASKET?

6- ¿Que compañía inglesa ha desarrollado COMBAT CHESS?







BASES DEL CONCURSO "DINAMIC MULTIMEDIA"

1.- PODRÁN PARTICIPAR EN EL CONCURSO TODOS LOS LECTORES DE LA REVISTA MICROMANIA QUE ENVÍEN EL CUPÓN DE PARTICIPACIÓN CON LAS RESPUESTAS CORRECTAS A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN: HOBBY PRESS. S.A. : REVISTA MICROMANÍA: APARTADO DE CORREOS 328. 28100 ALCOBENDAS (MADRID).
INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE: CONCURSO "DINAMIC MULTIMEDIA"

2.- DE ENTRE TODAS LAS CARTAS RECIBIDAS CON LAS RESPUESTAS CORRECTAS, SE EXTRAERÁN CINCUENTA , CUYOS REMITENTES PODRÁN ELEGIR ENTRE UNO DE ESTOS TRES JUEGOS DE DINAMIC MULTIMEDIA: "PC FÚTBOL 6.0", "PC BASKET 6.0" Y "HOLLYWOOD MOSTERS ". EL PREMIO NO SERÁ, EN NINGÚN CASO, CANJEABLE POR DINERO.

3.- SÓLO PODRÁN PARTICIPAR EN EL CONCURSO LOS SOBRES RECIBIDOS CON FECHA DE MATASELLOS DEL 25 DE NOVIEMBRE AL 30 DE DICIEMBRE DE 1997.

4.- LA ELECCIÓN DE LOS GANADORES SE REALIZARÁ EL 2 DE ENERO DE 1998 Y LOS NOMBRES DE LOS GANADORES SE PUBLICARÁN EN EL NÚMERO DE FEBRERO DE LA REVISTA MICROMANÍA.

5- EL HECHO DE TOMAR PARTE EN ESTE SORTEO IMPLICA LA ACEPTACIÓN TOTAL DE SUS BASES.

6- CUALQUIER SUPUESTO QUE SE PRODUJESE NO ESPECIFICADO EN ESTAS BASES, SERÁ RESUELTO INAPELABLEMENTE POR LOS ORGANIZADORES DEL CONCURSO: DINAMIC MULTIMEDIA Y HOBBY PRESS.

CONCURSO DINAMIC MULTIMEDIA

cupón de participación "DINAMIC"

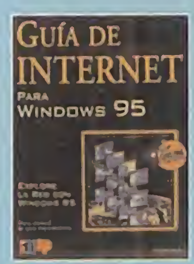
Nombre. . . . .
Apellidos . . . .
Dirección. . . . .
Localidad . . . .
Provincia. . . . . .C. Postal. . . . .
Teléfono . . . .
Las respuestas son:
1) . . . .
2) . . . .
3) . . . .
4) . . . .
5) . . . .
6) . . . .

Diviértete aprendiendo.



Internet (424 pgs) PVP 4.300 Ptas.
Ref. 2360-7

Indicado para los que quieren iniciarse en la navegación por los mares cibernéticos. Encontrará una completa descripción de Telnet, FTP, Archie, correo electrónico, News, listas de distribución etc..



Guía de Internet para Windows 95 (586 pgs) PVP 5.250 Ptas.
Ref. 2311-9

Aprenderá a moverse por la red. Ofrece recomendaciones acerca de los centros de Internet.
Incluye gratis la aplicación ON LINE™ Residente.



Control Electrónico con el PC (195 pgs) PVP 2.940 Ptas.
Ref. 2238-4

Con ésta obra podrá aumentar sus conocimientos sobre el funcionamiento de un PC.
Contiene disquete con el que podrá comprobar de inmediato el funcionamiento de sus realizaciones.



Netscape Navigator 2.0 para Windows 95 (655 pgs) PVP 5.995 Ptas.
Ref. 2299-6

Esta es la única Guía Oficial de Navigator 2.0 de Netscape que incluye el software auténtico.
Descubra las características de la última versión del examinador Web más popular.



Montaje, Configuración y Reparación del PC (248 pgs) PVP. 1.890 Ptas.
Ref. 2281-3

Permite al usuario de PC elegir y montar su propio equipo, actualizarlo o ampliarlo, y configurarlo adecuadamente, para conseguir de él un alto rendimiento por el mínimo coste posible.



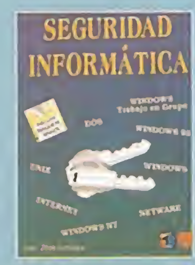
Virus Informáticos (304 Pgs+ disquete) PVP 5.060 Ptas.
Ref. 1799-2

¿Qué es un virus? ¿ cómo funciona? ¿cómo se construye? ¿cómo protegerse de ellos?
Este libro responde de forma sencilla y completa a estas preguntas.



Montajes Avanzados para el PC (217 pgs) PVP 3.500 Ptas.
Ref. 2367-4

Para los apasionados de la informática y la electrónica.
Incluye disquete que contiene en formato comprimido más de 9 Mbytes de datos.



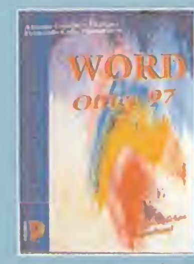
Seguridad Informática (incluye disquete) (280 pgs) PVP 3.000 Ptas.
Ref. 2341-0

Conozca cuáles son las amenazas que acechan a sus datos y las formas de protegerse contra ellas. Incluye disquete con aplicaciones de dominio público.



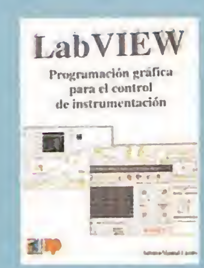
Domine la WEB (488 pgs) PVP 4.900 Ptas.
Ref. 2370-4

Para ser un buen Webmaster necesita conocer qué es realmente un servidor Web. Incluye CD-ROM que le proporcionará todo lo que necesita para conseguir conectarse aunque no posea ningún software de Internet.



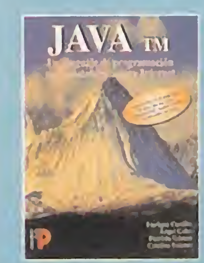
Word Office 97 Guía Rápida (336 pgs) PVP 1.995 Ptas.
Ref. 2365-8

Esta guía proporciona las técnicas necesarias para el correcto manejo del procesador de textos Microsoft Word 97 de forma sencilla y detallada, desde los conceptos básicos, hasta las funciones más complejas.



Lab View. Programación Gráfica para el control de la instrumentación. (424 pgs) PVP 3.500 Ptas.
Ref. 2339-9

Todas las características del LabView, desde las más simples como estructuras secuenciales e interactivas, hasta las prestaciones más avanzadas CIN (Code Interface Node).



Java™ (552 pgs) PVP 5.200 Ptas.
Ref. 2368-2

Este libro le permite al lector desarrollar con facilidad pequeños programas (applets) y grandes aplicaciones. Incluye CD ROM con el paquete de desarrollo de SUN que permite al lector trabajar automáticamente.



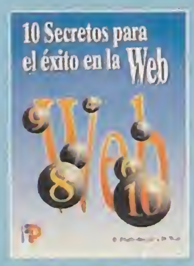
Netscape Plug-in (325 Pgs) PVP 3.700 Ptas.
Ref. 2386-0

Le ayudará a ahorrar dinero y tiempo de conexión. Evite los riesgos de traer software de servidores desconocidos. Incluye CD-ROM con la más completa y actualizada colección de conectores disponibles en Internet.



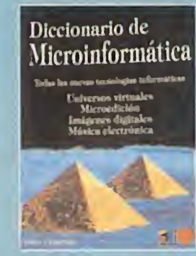
Power Point para Windows 95 (248 pgs) PVP 2.500 Ptas.
Ref. 2342-9

Este excelente programa le permite realizar presentaciones electrónicas de calidad profesional sin hacer grandes esfuerzos. Una obra eminentemente práctica, con múltiples ejemplos.



10 Secretos para el éxito en la WEB PVP 3.400 Ptas.
Ref. 2358-5

Si desea convertirse en un afamado creador de páginas Web, éste es su libro. Descubra de una forma amena y sencilla los secretos de los más famosos creadores de páginas Web con más éxito de la historia.



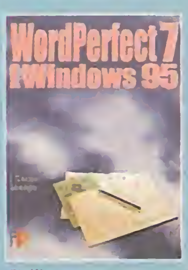
Diccionario de Microinformática (552 pgs) PVP 4.675 Ptas.
Ref. 2328-3

Explica con claridad los conceptos utilizados en el ámbito de la microinformática y otras disciplinas afines. Dirigido tanto a principiantes como a personas expertas.



Word Office 97 PVP 3.995 Ptas.
Ref. 2390-9

Más de 200 trucos, sugerencias y atajos para desechar vicios adquiridos y conocer a fondo todo aquello que puede y no puede hacer Word 97.



WordPerfect 7 para Windows 95 (550 pgs) PVP 4.495 Ptas.
Ref. 2378-X

El libro presenta numerosas imágenes que ilustran las explicaciones. Al finalizar la lectura del libro,será capaz de dominar las funciones de Corel WordPerfect 7



WordPerfect 7 para Windows 95 Ejercicios prácticos. PVP 3.500 Ptas.
Ref. 2404-2

Podrá confeccionar y componer sus documentos; diseño de páginas Web desde el propio programa WordPerfect, inserción de sonido, mailings, etiquetas etc.. mediante explicaciones claras.



Excel Office 97 PVP 3.995 Ptas.
Ref. 2376-3

En este libro, el usuario de aplicaciones informáticas bajo Windows 95, podrá encontrar un mundo fascinante en el manejo y creación de hojas de cálculo sin conocimientos previos en informática.

Selección de Libros de Informática



Office 97
Ref. 2375-5 PVP 2.300 Ptas.

La finalidad del libro es ayudar al lector a manejar y aprovechar inmediatamente los diferentes programas y utilidades de Office 97.



3D Studio, Animación y proyectos de Diseño. (464 pgs)
Ref. 2122-1 PVP 4.190 Ptas.

Indice extractado: Generación de sólidos. El 3D Lofter. Creación y transformación de materiales. Animaciones en el 3D Studio.



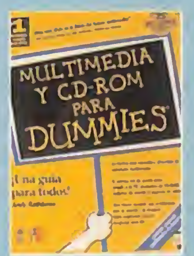
3D Studio Diseño de Imágenes Fotorrealistas 3D. (444 pgs)
Ref 2121-3. PVP 3.850 Ptas.

Iniciación al 3D editor. Creación y modificación de entidades en el 3D editor. Cámaras, luces, transformación final del diseño.



Works para Windows 95 (318 pgs)
Ref. 2382-8 PVP 2.700 Ptas.

Este libro ofrece al lector un conjunto de herramientas para cubrir las necesidades diarias de oficinas, centro de estudios, colegios, etc...



Multimedia y CD-ROM para Dummies. (405 pgs)
Ref. 2385-2 PVP 4.300 Ptas.

Te ayudará a decidir el equipo que necesitas y a instalarlo correctamente.



Ole para dummies. (317 pgs)
Ref. 2397-6 PVP 3.500 Ptas.

Guía de la serie Dummies donde encontrará explicación sencilla de los programas OLE y de cómo funciona.



Publicación Multimedia con Netscape (389 pgs)
Ref. 2391-7 PVP 4.750 Ptas.

Diseñe páginas WEB deslumbrantes con modelado VRML en 3D, animaciones, ilustraciones y sonido.



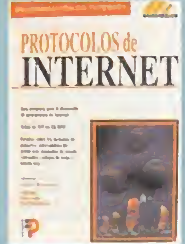
Programación en JAVA para Internet. (778 pgs)
Ref. 2394-1 PVP 6.995 Ptas

Incluye CD-ROM para Win 95 y Macintosh. Los usuarios de UNIX encontrarán el contenido en Internet



Cómo poner a punto su PC. (492 pgs)
Ref. 2400-X 4.500 Ptas.

Abarca todos los sistemas hasta el Pentium Pro. Contiene dibujos y fotografías para facilitar el trabajo.



Protocolos de Internet. INCLUYE CD-ROM (567 pgs)
Ref. 2409-3 PVP 5.500 Ptas.

La solución para programadores, ingenieros, administradores de sistemas, estudiantes, profesores etc...



Formatos de Ficheros en Internet. Incluye CD-ROM (469 pgs). Ref. 2410-7 PVP 4.995

Aprenderá a usar los ficheros que encuentre en Internet.
Para PC, UNIX y MACINTOSH.



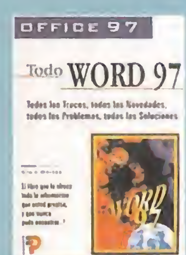
Netscape Communicator (316 pgs)
Ref. 2418-2 PVP 3.200

Obtenga el máximo provecho de Netscape Communicator paso a paso y aumente el rendimiento en Internet.



Café Programming (429 pgs)
Ref. 2413-1 PVP 3.900 Ptas.

Con este libro aprenderá a utilizar las potentes herramientas de depuración de Café, crear applets en Java etc...



Todo Word 97 (558 pgs)
Ref. 2389-5 PVP 4.500 Ptas

Explica las innovaciones de Word 97 utilizando un lenguaje claro y ameno para ser comprendido por el usuario.



Visual J++ y Active X. INCLUYE CD-ROM. (449 pgs)
Ref. 2416-6 PVP 4.500 Ptas

Enseña cómo integrar controles ActiveX y applets Java en un mismo esquema de codificación.



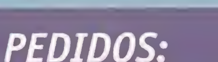
Cómo hacer negocios en Internet (197 pgs)
Ref. 2405-0 PVP 2.500 Ptas

Dirigido a todos aquellos que tengan responsabilidades empresariales en Internet



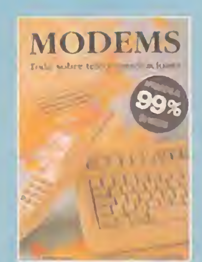
Disco Duro (320 pgs)
Ref. 1638-4 PVP 3.430 Ptas

Obtenga el máximo partido de su disco duro, aprenda a optimizar su uso, a realizar copias de seguridad etc...



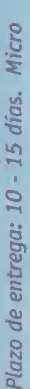
PEDIDOS:

Teléfono (91) 654 61 64, Fax (91) 654 72 72 ,
E-mail pedidosparaninfo@hobbypress.es
o envíanos el cupón por correo a: Hobby Post, Calle Ciruelos 4,San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.



Modems, todo sobre telecomunicaciones. (306 pgs)
Ref. 1977-4 PVP 3010 Ptas

Este libro se centra especialmente en las redes que ya funcionan a pleno rendimiento en España.



DATOS PERSONALES

Nombre...................... Apellidos..................
Dirección...
Localidad .... C.Postal..................
Provincia..................... Teléfono ....

FORMA DE PAGO

❑ Adjunto talón a nombre de Hobby Post
❑ Con cargo a tarjeta de crédito VISA (16 Dígitos)
Número ______________ Fecha caducidad ______

TITULO DEL LIBRO	REFERENCIA	P.V.P.
	G. Envío(*)	
(*) 1 libro: 300 Pts; 2 libros: 450 Pts; 3 libros o más: 550 Pts	Total Pedido	

Croc. Legend of the Gobbos
Émulo de Mario 64

FOX INTERACTIVE/ ARGONAUT
En preparación: **PC CD**
Disponible: **PLAYSTATION, SATURN**
V. Comentada: **PLAYSTATION**
ARCADE



La perspectiva a la hora de movernos puede llegar a resultar engañosa













Los problemas llegaron un día al valle de los Gobbos, encarnados en el barón Dante y sus Dantinis, raza rival desde hacía años de estos simpáticos y peludos personajes y que por fin se había decidido a atacar. Consiguiendo pillar por sorpresa a todos ellos, logró hacerlos prisioneros, incluyendo al rey Rufus, soberano de aquel lugar. Por suerte, Croc, un cocodrilo que habían rescatado, consiguió escapar y ahora tiene que liberar a su nueva familia de las garras de tan repugnante y abyecto ser.
Típico argumento que da pie a un nuevo arcade plataformas tridimensional, primero de su serie en la consola de Sony, que emula, o por lo menos, se parece un montón, al «Mario 64» de Nintendo.
En él, controlamos al simpático reptil en su peligrosa aventura contra los Dantinis, que le llevará a conocer extraños parajes repletos de secretos y ayudas.
Croc puede saltar, correr, golpear con su cola, aplastar a sus adversarios, trepar, y todas las acciones necesarias para superar las pruebas a las que sea sometido.



En ocasiones puede que tengamos problemas con las perspectivas, a la hora de coger un objeto o de saltar a una plataforma móvil, y es que la escasa sombra que proyectan los elementos en el suelo,hace necesario que nos fijemos durante un tiempo que, en la mayoría de los casos, no tenemos. Para disminuir un poco esta dificultad, podemos elegir entre tres vistas diferentes, desde una horizontal, hasta una prácticamente cenital, que será la que deberemos usar para las situaciones anteriormente mencionadas.

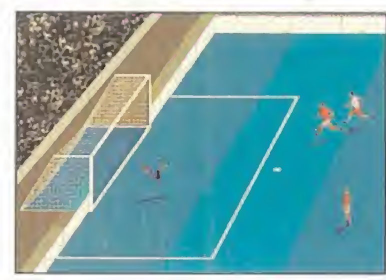
Los efectos de sonido y la música han sido cuidados hasta tal punto, que incluso se ha respetado el hecho de que si Croc atraviesa una cueva, todos los sonidos tendrán una especie de reverberación, típica de los lugares cerrados, y la banda sonora será muy tétrica, mientras que si estamos al aire libre, en un escenario florido, el efecto de eco desaparecerá y el ritmo de la segunda será mucho más alegre.
Un gran plataformas lleno de secretos y situaciones hilarantes es lo que conseguirá todo aquel que tenga la idea de adquirir este título.

C.F.M.

Kiko World Football '98
El campeón de Ubi Soft

UBI SOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE





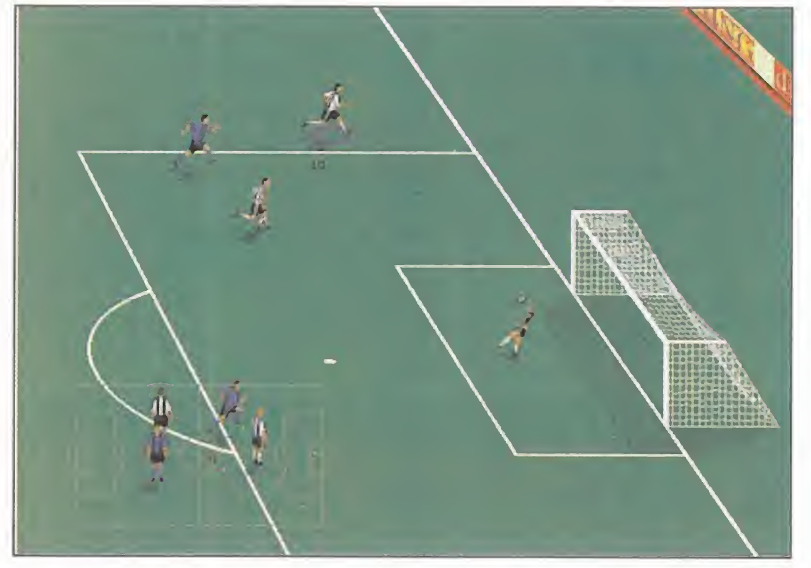


El último lanzamiento deportivo de Ubi Soft ha contado con el apoyo y la imagen de Kiko, uno de los jugadores españoles más sobresalientes.
En este divertido arcade deportivo, tenemos a nuestra disposición a 358 equipos, repartidos por todo el mundo. Desde los enormemente técnicos sudamericanos, hasta los potentes y arrolladores europeos, pasando por los desconocidos y eficientes clubes asiáticos.
Cinco son los modos de juego a los que nos podemos enfrentar: Liga, donde escogeremos un equipo y con él iremos sumando puntos en sucesivas jornadas, hasta llegar a ser campeones; la copa, el torneo y el campeonato, tres modos muy parecidos que consisten en una eliminatoria dividida en fases consecutivas, hasta alcanzar la final en la que se luchar por el título o el trofeo; y por último, el entrenamiento, sin duda la más curiosa, en la que practicaremos diferentes apartados como el tiro libre a puerta, el regate, ataque, defensa, córneres, etc.
«Kiko World Football '98» destaca sobre todo por su rapidez, sencillo manejo y elevado nivel de acción, digno de las mejores máquinas recreativas.
Los gráficos, sin ser algo del otro mundo, cumplen perfectamente con su cometido, siendo el movimiento de los jugadores lo mejor de este apartado, pues existen más de cien movimientos diferentes para cada personaje, formados con 340 animaciones, en total.
En lo referente al sonido, tal vez se echa algo en falta que los comentaristas no sean españoles, algo que se ha puesto muy de moda estos días, pero que se ve suplido por la buena ambientación por parte del público, que reacciona de manera inteligente a las acciones que ocurren en el partido. Por ejemplo, si existe una falta intencionada, comenzarán a abuchear al jugador que la ha provocado, y más lo harán si el árbitro no penaliza la infracción.
Este nuevo título de fútbol se aleja, pensamos que intencionadamente, del lado técnico del deporte rey, en favor de un mayor dinamismo que, directamente, aporta más diversión.

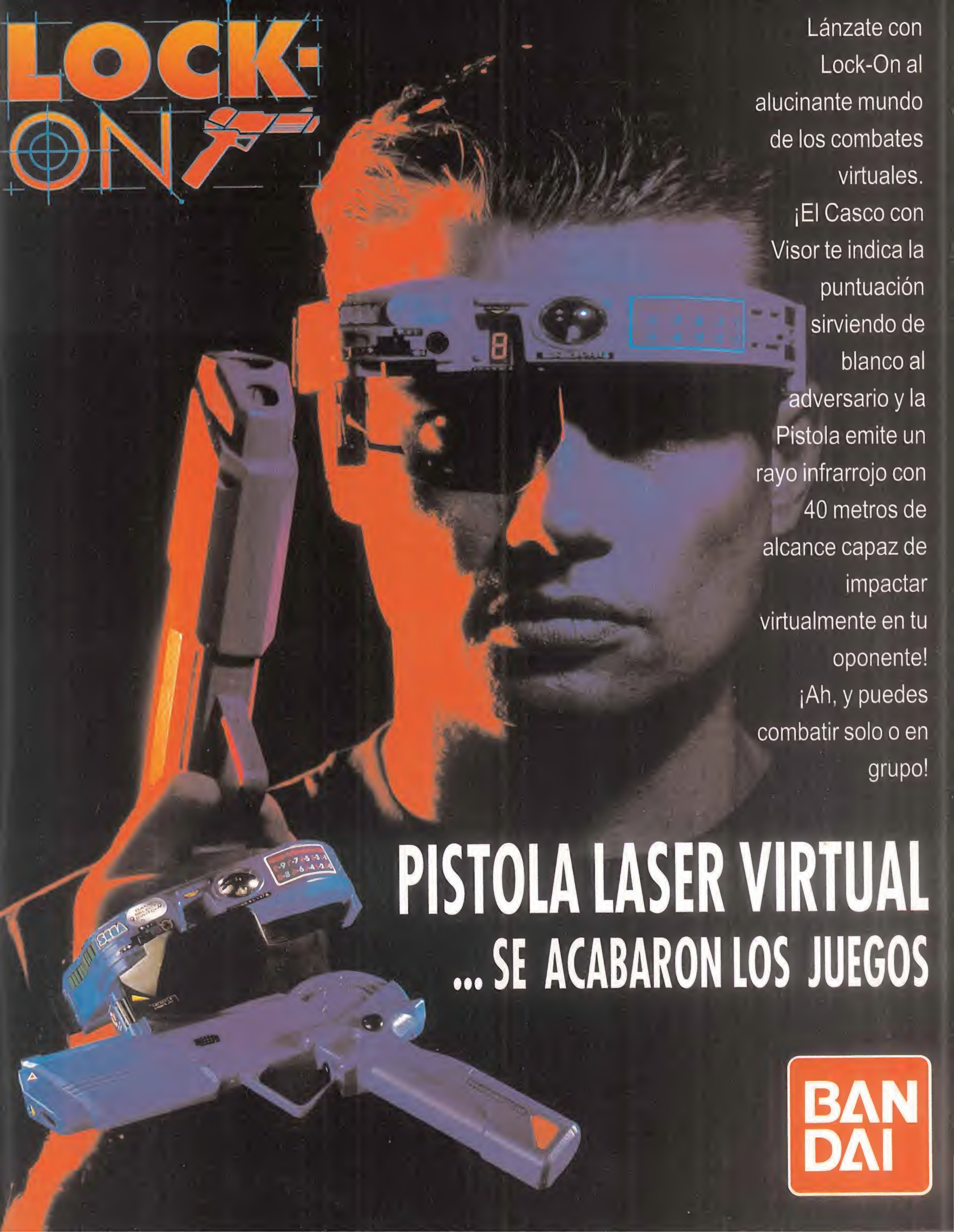
C.F.M.



«Kiko World Football '98» es un programa deportivo apto para toda la familia



80


LOCK-ON
Lánzate con Lock-On al alucinante mundo de los combates virtuales. ¡El Casco con Visor te indica la puntuación sirviendo de blanco al adversario y la Pistola emite un rayo infrarrojo con 40 metros de alcance capaz de impactar virtualmente en tu oponente! ¡Ah, y puedes combatir solo o en grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
BANDAI

Perfect Assassin
Charon, asesino y amnésico

GROLIER INTERACTIVE
Disponible: **PC CD**
(WIN 95, DOS)
ARCADE/AVENTURA





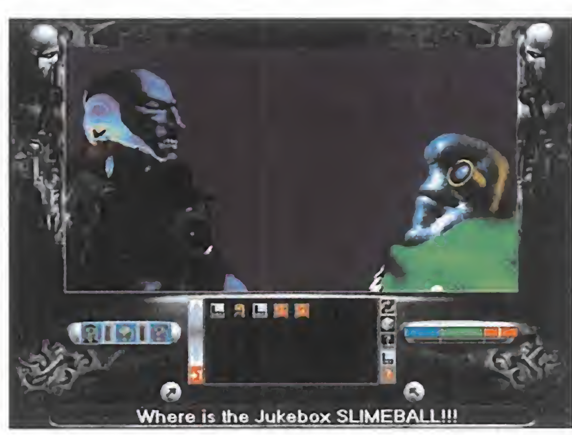
Charon pertenece a una raza de diestros guerreros, conocidos como los Asesinos Perfectos. Durante un largo viaje en su nave, que le llevaba a su próximo destino, descubre que alguien o algo ha borrado su mente, dejando sólo dos palabras que carecen de sentido. Ahora tiene que llevar a cabo la misión que se le encomendó, comenzando sus pesquisas desde cero.
De forma tan peculiar comienza esta aventura con tintes de arcade en la que manejamos a un poderoso personaje que se va a enfrentar por sí solo a toda una raza, capaz de controlar los designios del espacio y el tiempo, gracias a una máquina.
El Universo de «Perfect Assassin» ha sido ideado y diseñado por Kev Walker, uno de los más afamados dibujantes londinenses, que en su haber tiene maravillas como los comics de Rogue Trooper o Juez Dredd, además de haber participado en la elaboración de la película protagonizada por Sylvester Stallone, que encarnaba al segundo personaje mencionado.
La idea de «Perfect Assassin» que en un primer momento se encontraba completamente plasmada en papel, comenzó a ser transformada en bytes y píxeles por el equipo de programación Synthetic Dimensions, en un largo y costoso proceso, que por fin ha dado a luz.
El resultado general es muy positivo, aunque el aspecto gráfico podría haberse cuidado un poco más, ya que, si bien los escenarios son más o menos correctos, tanto los movimientos, muy artificiales y poco lógicos, como el detalle y resolución de los personajes no alcanzan la calidad requerida.

Podemos elegir la forma de interrogar: sumiso, normal o agresivo

Sin embargo, puestos ha tratar la jugabilidad e inmersión en la aventura, llegamos a la conclusión que es uno de los títulos que más cuidado tiene estos aspectos, pues todas las situaciones se suceden de forma lógica a las acciones que llevamos a cabo, es decir, si tratamos mal a alguien, más tarde no colaborará con nosotros perdiendo, tal vez, un valioso aliado, o si llevamos a cabo una acción prohibida en una ciudad, nunca más podremos poner un pie por allí sin buscarnos serios problemas.
«Perfect Assassin» es el título perfecto para aquellas personas que prefieren prescindir un poco del aspecto visual o sonoro, en pos de un argumento más atrayente.

C.F.M.





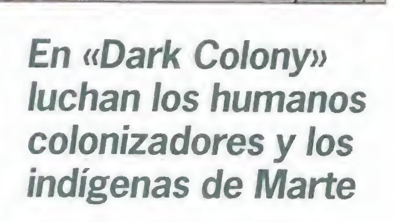
Dark Colony
El dominio de un planeta

GAMETEK
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Con el descubrimiento del Petra-7 en Marte, un mineral gaseoso que proporciona una energía superior a la conseguida con el plutonio y menos radiactiva, la raza humana ha conseguido dar un paso de gigante en lo que a progreso tecnológico se refiere. De hecho, las colonias recién llegadas al planeta rojo, han conseguido convertirlo en un vergel.
Este cambio ha afectado las condiciones de vida de la raza mayoritaria de este lugar, ya que la cada vez mayor escasez del Petra-7, está provocando un cambio de clima radical, hasta el punto de que es perjudicial para su salud.
Dicha situación ha provocado una guerra entre los dos bandos por el control del planeta, en la que sólo puede quedar un ganador.
Así comienza un nuevo título de un genero tan de moda como es la estrategia en tiempo real.
Las diferencias más notable se basan sobre todo en los integrantes del ejército que controlemos, ya que no son unidades básicas e inmutables, sino que a medida que avanzamos en cada misión, pueden conseguir experiencia complementaria que les hace más rápidos, resistentes y certeros. Otra es que en ciertas fases, podremos unirnos a ejércitos controlados por la máquina que nos ayudarán en todo lo posible. Una cosa que los aficionados a esta clase de juegos notan mucho, es que rara o ninguna vez, el tamaño de los edificios se corresponde al de las unidades, siendo estos primeros mucho más pequeños de lo que deberían ser, siendo un ejemplo perfecto «Warcraft II» cuyas barracas o ayuntamientos parecen tiendas de campaña, en comparación con los enormes ogros o paladines. «Dark Colony» no es el caso, ya que se han preocupado en hacer lógicas las proporciones de los elementos del escenario, teniendo ahora una fábrica, el tamaño de una fábrica y no el de un puesto de helados.
«Dark Colony» es una atractiva opción a la hora de elegir un juego de estrategia en tiempo real y un fantástico reto para todos los jugadores experimentados, dada su gran calidad.

C.F.M.

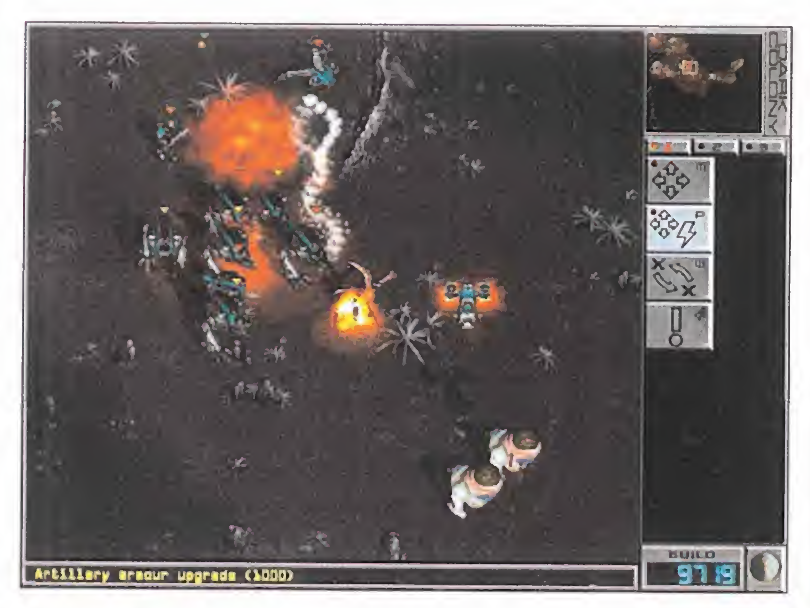




En «Dark Colony» luchan los humanos colonizadores y los indígenas de Marte







88

CENTRO MAIL

Age of Empires



Domina el mundo, conquista las civilizaciones enemigas.

Como espíritu guía de una tribu de la Edad de piedra has de seguir de estas vías para crear la civilización más poderosa de la tierra: *Age of Empires.*
Elige la manera que prefieras para dominar el mundo. Desde la Edad de Piedra hasta la Edad de Hierro, dispones de más de 10.000 años de evolución en tiempo real para que tu tribu se convierta en un imperio floreciente. Esparta contra Atenas, Persia contra Grecia. Toma el mando de los ejércitos más poderosos de las grandes batallas de la antigüedad. Crea ejércitos poderosos con gran cantidad de unidades militares, desde embarcaciones hasta elefantes de guerra y carros. Reta a la sofisticada y adaptable inteligencia artificial y juega tantas veces como desees. Conquista y coopera con un máximo de 8 jugadores. Abre tu rumbo a la investigación de las tecnologías militares, navales o económicas que te permitan conseguir los objetivos del juego.
Más de 40 escenarios.

7.495 precios



Esta oferta la puedes adquirir en tu Centro MAIL más cercano, o la puedes recibir en tu domicilio contrarreembolso realizando tu pedido por e-mail:
pedidos@centromail.es
Fax: *(91) 380.34.49,*
o llamando al teléfono:

902 17 18 19

Cd • Win 95 | Manual Español | Pantalla Español

MANIACOS DEL CALABOZO

Aquí estamos de nuevo. Ha transcurrido otro mes desde la última reunión y, fieles a nuestra cita periódica, concurrimos a nuestra inhóspita sala de reuniones para compartir aventuras, rumores, soluciones e incluso algún cotilleo. En mi opinión también deberíamos compartir los botines obtenidos, pero todavía no he logrado el apoyo para forzar tal moción.

Entonces, ¿qué podemos contar para ir calentando el ambiente y esperar a que los rezagados se incorporen al grupo? Por ejemplo, si hay alguna novedad cercana. A ver que piense... este, sí, hombre, que es la segunda parte de un jueguecillo: Lands of no sé qué. Ah, «Lands of Lore II: Guardians of Destiny». ¿Os suena?
Pues claro que nos suena. Lo que pasa es que por fin está aquí con nosotros –yo lo he jugado–. Increible, pero cierto. Os voy anticipando algo: el prota responde al nombre de Luther, pero lo más curioso es su genealogía: es hijo de la mismísma Scotia. Y tiene un pequeño problema, ya que padece una maldición que le hace transformarse, sin ningún tipo de control, en un lagarto o en una bestia. Por cierto, el juego se compone de 4 CD, bastante más que los 6 diskettes de 3 1/2 de su predecesor. ¿Os acordáis de la reunión de septiembre y el punto "Tecnología y Entretenimiento"? Sin comentarios.
Otra novedad de interés que también parece a punto de entrar en nuestra oferta es «La sombra sobre Riva», de los creadores de la serie Realms of Arkania. Y parece ciertamente interesante este juego. Otros dos, al hilo con lo dicho, son «Blade of Destiny» y «Star Trail», integrantes de la citada serie, que van a ser publicados en inglés. A mí no se me ocurre mejor forma de aprender/mejorar un idioma que con JDRs de la calidad de los citados.
Y, bueno, qué decir del «Ultima IX: Ascension». Pues nada, ya que no sé nada nuevo sobre el cierre de la trilogia de trilogías. Aunque me consta que va a haber partes X y XI, de las que ya están escritos los argumentos, según me cuenta Carlos Suárez, de Madrid. También de parte de un tal Strahd, os informo de la inminente aparición, en el extranjero, de «Battlespire», siguiente capítulo en la serie The Elder Scrolls tras «Daggerfall», así como de «Might and Magic VI».
Ahora, como sabéis, viene el párrafo de la oferta vigente. Y esta vez me voy a dar el gustazo de saltármelo. ¿Por qué? Porque me da la gana. ¡Hala!, os dejo, que ya estáis todos.

OTROS MANIACOS

Óscar Calderón, de Las Arenas (Bizcaia), abre vuestro turno con una interesante intervención. Para ir creando polémica, va y suelta que **«Lands of Lore»** "está tirado, comparado con el «Dark Heart of Uukrul»". Sigue: "Es facilón, sus problemas se despejan normalmente con una buena exploración de la zona, y sus enigmas son light".
No obstante la facilidad del juego, Óscar tiene problemas para llegar al sancta sanctorum de Scotia, ya que le falta una de las dos llaves que liberan el acceso al mismo. Presume que el problema tiene que ver con un cofre que no consigue abrir en el propio tercer piso del castillo Cimmeria. Y tiene toda la razón, ya que en su interior se haya la preciada llave de plata –Silver Key– que le falta.
La cosa te va a parecer divertida. Para abrirlo necesitas la llave "amorfa" –Dull Key–, y para obtener ésta has de resolver el enigma que se te plantea en la esquina suroeste del piso. Como el juego es tan facilón no te quiero estropear el único enigma de entidad del mismo.
Óscar se queja de que la mayoría de los JDR actuales utilicen el sistema de combate en tiempo real, consistente en "dar al botoncito a toda leche para jubilar al monstruo antes de que que el haga lo propio contigo", y que para eso se baja a las maquinitas de cinco duros. Prefiere mil veces los combates por turnos, de tipo estratégico, y cree que debe primar, al ser los JDR de ordenador una adaptación de los de tablero. Pues nada, Óscar, te lo pasarás pipa con los «Realms of Arkania».

CALABOZO Lista

Por fin «Lands of Lore» sale de la lista. Y claro, uno se pregunta, cuál de los recién llegados le ha desplazado. La respuesta es que no es un recién llegado: la armada de los Ultima ha conseguido la proeza. El problema es que estos llevan aún más tiempo que «Lands of Lore». Por medio van consolidándose en nuestras preferencias «Daggerfall» y «Anvil of Dawn». El primer puesto lo repite «The Serpent Isle». Pero que tiemble, que ya vienen refuerzos con «Lands of Lore II». Y también ha de ser digno de respeto «Shadow over Riva».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Ultima VII: The Serpent Isle
2• Daggerfall
3• Ultima VIII: Pagan
4• Ultima VII: The Black Gate
5• Anvil of Dawn





Nota *importante*

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre
MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

En mi opinión, cada tipo de combate es más adecuado en determinados tipos de adaptación. El problema de un combate tipo estrategia es que puede llevar mucho tiempo y distraer la atención de la aventura, sobre todo si los enemigos aparecen aleatoriamente. Por otro lado, en un combate en tiempo real cabe plantear también tácticas. No sé, chico: no me imagino un «Dungeon Master» con combates estratégicos, pero tampoco me agradaron los combates en tiempo real del «Ultima VIII».

Los puntos de Óscar van a «Dark Heart of Uukrul» (3), «Lands of Lore» (2) y «Dungeon Master II» (1). Y, atención, que Óscar se despide con una frase lapidaria –algo larga–: "Los juegos de rol informáticos son como los problemas en la escuela: el primero parece muy difícil, pero la experiencia acumulada en éste y en los posteriores te ayuda a afrontar nuevos y más difíciles retos en un principio inabordables". Ni caso en eso de que son como los problemas en la escuela –¿qué quieres, tío, espantar a la afición?–.

Aprovecho el fin de la intervención para aclarar una duda a muchos maniacos que vienen preguntando qué criterios se siguen para publicar las cartas de unos u otros. Pues bien, el primero es el interés público de la pregunta o respuesta aportada; pero también se valora el grado de involucración del maniaco que desea intervenir. Esto es, si llega y sólo plantea la pregunta, en plan ficha, que muchos lo hacen, no suele publicarse. En cambio, aquel que cuenta sus opiniones, vota y, en general, demuestra que sigue la sección con cariño, no sólo por solucionar sus problemas, tiene muchas posibilidades de aparecer hablando.

Hablamos del **«Entomorph»** ahora. Lo saca a colación Carlos, de Zaragoza. Y me da pie para dar un pequeño tirón de orejas a los participantes por e-mail. Estoy un poco harto de que no deis la identificación que dan los restantes maniacos, o sea, nombre, apellidos y dirección FÍSICOS, no virtuales o inventados. Y esto me va a llevar a una decisión radical: a partir de ahora, los mensajes que no cumplan estos requisitos mínimos serán desechados de inmediato –a menos que aporten respuestas a incógnitas planteadas por otros compañeros–.

Ya sabes, Carlos, estás de suerte. Dentro de un mes tu misiva hubiera pasado al limbo, sin mayor pena ni gloria. Como es así, tu pregunta es aceptada: ¿cómo conseguir el hechizo Web Walk? Carlos tiene la aventura avanzada: ha activado la máquina de los mongrels y acabado con abejas y "mosquitos" –¿no son libélulas?–, y sólo le queda matar a la reina hormiga. Eso es lo que él se cree: ya llegará el tío Paco con las rebajas. Vamos con la respuesta: si has recorrido el Santuario del Gran Mutrizzba, y lo has hecho para matar a la reina libélula, habrás encontrado y recogido un pergamino que hace referencia a una cruz negra. Busca una señal con tal símbolo –está cerca del Santuario–. Una vez allí, utiliza el pergamino, para "tender un puente" hacia la solución.

La siguiente intervención correponde a Lure del Valle, de Torrelavega (Santander) quien comienza respondiendo a preguntas del **«Serpent Isle»** que ya han sido tratadas en este mismo foro y cuya redundancia no procede. Por ello, vamos a plantear la suya: ¿cómo salvar de la locura a Gwenno, a Cantra y a la dama de Fawn? Sabe que necesita el agua de los templos ofídicos, pero le falta el agua del de la disciplina.

También habla de «Daggerfall», cuyo sistema de adquisición de experiencia le parece innovador: no es lógico que un ladrón avance en experiencia matando trolls. Pero le ve algún problema todavía, pues tampoco es lógico, en su opinión, que un mago adquiera la misma encerrado en un hotel practicando hechizos, que luchando en las oscuras criptas. Por otro lado, el juego le parece algo monótono –"...se pasan un poco con eso de mandar misiones para cualquier cosa..."–. Lo que más le gusta es el sistema de generación de personajes. Las buenas noticias para Lure son que sus problemas, el cuadro que pide la reina de Sentinel, ya se han respondido en pasadas reuniones. Cerramos su intervención recopilando su votación: 4 puntos para «Serpent Isle» y 2 para «Daggerfall».

Pues nada, hemos acabado. Dejadme que recoja un poco esto y ahora mismo me reúno con vosotros, y tomamos unas cervecitas. ¿Ya habéis salido todos? Venga, pues echo la llave, y el próximo mes, más.

Ferhergón

F-22 ADF



Muy cerca de la realidad

¡¡... Engrasad los joysticks...!! ¡¡¡El primero de los 4 grandes esperados ya está aquí!!! Los apasionados de los simuladores de combate aéreo llevamos más de un año esperando por «Falcon 4.0», «SU-27 2.0», «Longbow 2» y «F-22 ADF». Sin duda, serán los reyes del disco duro de los próximos años, y finalmente parece que empiezan a llegar. Rechazad imitaciones. Estos cuatro juegos van a convertirse en cuatro leyendas por su calidad, realismo y complejidad.

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ESCUELA DE PILOTOS**.
Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

DID/OCEAN
En preparación: **PC CD**

Hemos estado en la academia de vuelo y nos hemos graduado con honores. Y ahora vamos a deciros cosas que hasta hace poco tiempo eran consideradas como alto secreto, y seguidamente os pasamos a describir cómo va a ser el proximo simulador que DID lanzará al mercado, el «F 22 ADF».

EL MEJOR F-22

Muchos de vosotros estaréis pensando "¿otro F-22?, pues vaya una novedad...". Desengañaros pequeños. Esto no es otro F-22. Es el F-22 con MAYÚSCULAS.El «F-22 Lightning II», el «iF-22», el «ATF» y otros, son meros juguecitos comparados con el trabajo que han hecho los señores de DID. Era fácil, donde otros trabajaban partiendo de cero, DID empezaba sobre la base del mejor simulador de combate de los últimos años: el «EF 2000». Y así han aprovechado la magnífica inteligencia artificial del generador de campañas –WarGen– y lo han convertido en el "WarGen 2" aún más potente y sofisticado añadiéndole uno de los modelos de vuelo más perfectos y los gráficos más apabullantes. El resultado será aterrador. Desde que "Sharky" y yo nos hemos puesto a pilotar el F-22 de DID –la beta– apenas hemos dormido, comido o salido de casa, y hemos tenido que volver a aprender muchas maniobras de combate que no habíamos usado desde hace tiempo porque nada representaba un reto. «F-22 ADF» no será un reto, sino un desafío en toda regla.

DOS TÍTULOS PARA EL MISMO JUEGO

Primero os vamos a contar las líneas generales de cómo va a ser este magnífico simulador y en futuros capítulos detallaremos más específicamente las operaciones del

AWACS, el combate aire-tierra y el manejo de los sistemas de abordo.

«F-22 ADF (Air Dominance Fighter)» es la primera entrega de uno de los simuladores de vuelo más prometedores del momento. Decimos la primera entrega porque DID ha anunciado que, aproximadamente, en Marzo del 98 sacará una programa adicional llamado «F-22 TAW (Total Air War)» para complementar al «ADF».

«F-22 ADF» nos permitirá controlar el caza más moderno del mundo en una enorme serie de misiones "enlatadas", pero con varios factores sorpresa que nos permitirán jugarlas varias veces sin aburrirnos, y además aportará un nuevo punto de vista a la simulación aérea, ya que permitirá –en algunas misiones– dirigir toda la batalla desde Awacs, por lo que podremos no sólo guiar el F-22 sino todos los elementos que estén en combate en ese momento y en tiempo real.

La variante Awacs será tan profunda que hemos preferido dejarla ahora aparcada para dedicarle un capítulo próximamente. Parece un poco incongruente que no vaya a tener un generador de campañas dinámicas incluido, pero esa es la gran sorpresa de DID. El generador de campañas del «EF 2000» era muy potente, pero tenía algunos puntos muy flacos. Por ejemplo, no había guerra en el suelo –todo ocurría en el aire– y la forma más clara de ganar la batalla era tomando los aeropuertos del enemigo. Para el «F-22», DID ha decidido esperar un poco más y hacer las cosas bien desde el principio, y por eso han anunciado el F-22 TAW en marzo. Básicamente «F-22 TAW» será un generador de campañas de última generación que complementará al «F-22 ADF» permitiendo guerras que involucren varios países simultáneamente –hasta seis– con alianzas y cambios de bando "inteligentes" y con batallas tanto aéreas como terrestres y navales en tiempo real. Los objetivos variarán mucho en función de cómo se desarrolle la batalla y a veces será más importante un puente que un aeródromo.





DID tiene previsto sacar un programa –«F-22 TAW»– para complementar el que sacará este mes



Los efectos provocados por los aviones por la acumulación de vapor serán clave en el combate.

«F-22 TAW» (WarGen 2) será uno de los más potentes generadores de campañas del momento, pero no llegará hasta Marzo. Mientras tanto, «F-22 ADF» nos permitirá aprender a manejar un avión extremadamente complejo en un montón de misiones completísimas y de dificultad creciente que nos prepararán –si somos capaces de sobrevivirlas– para guerras más importantes. Baste con deciros que algunas de las misiones estarán diseñadas para durar más de 4 horas, y esta vez sin pasar más de la mitad del tiempo volado de un punto a otro del mapa como ocurría en «EF 2000». Con esto queremos deciros que «F-22 ADF» será profundo, difícil y muy complejo y garantizamos que os tendrá ocupados y sin respiración hasta la llegada de «F-22 TAW».

EL ESCENARIO Y LOS OBJETOS

«F-22 ADF» transcurrirá en el Golfo Pérsico en una situación de frágiles alianzas entre Egipto, Siria, Irán, Israel, Irak, Kuwait, Arabia Saudita y las fuerzas de la coalición ONU. Si en «EF 2000» nos sorprendió la capacidad de DID para reproducir 4 millones de kilómetros cuadrados de terreno en Escandinavia, en «F-22 ADF» el terreno estará muy mejorado siguiendo datos de satélite, y además los efectos atmosféricos serán mucho mejores. Esta vez la noche será noche cerrada o medianamente iluminada en función de que halla luna llena o no. Las nubes estarán a diferentes alturas y la niebla hará su aparición de vez en cuando. «F-22 ADF» soportará aceleración gráfica vía DirectX 5.0 de Microsoft –obligatorio– o, mejor aún, vía aceleración hardware 3Dfx. Por ejemplo, todos los aviones dejan rastros de vapor de agua desde las puntas de las alas cuando haces giros muy pronunciados. Esta característica –muy poco simulada en otros juegos– es de







Para poder ver con qué grado de realismo en DID están realizando «F-22 ADF», aquí podemos ver cómo es la estructura de un F 22 "Raptor".

vital importancia en los combates cerrados, pues te da un pista muy clara de hacia donde está girando tu oponente y si está perdiendo velocidad al hacerlo. Justo como ocurre en la vida real. Pues bien, no sólo esta característica gráfica estará reproducida con fidelidad, sino que, dependiendo de la altura y de las condiciones atmosféricas, los aviones dejarán largas estelas de vapor blanco en el cielo.

Todos los aspectos de «EF 2000» se verán mejorados en «F-22 ADF»

Los aviones explotarán al ser alcanzados y se desintegrarán en varios pedazos que caerán al suelo de forma muy realista..

Con respecto al resto de los objetos, aviones, tanques, vehículos y barcos que poblarán el escenario, hay que admitir que los chicos de DID están haciendo un trabajo excelente. Habrá abundancia de todo, y todo estará representado con el máximo realismo. Los aviones tendrán su camuflaje específico bien representado y nosotros hemos podido contar más de 20 modelos distintos, incluyendo "joyas" como el avión espía U-2 –nunca representado en un simulador hasta ahora– o el F-16 modelo U israelita –una versión con alas delta del F-16 convencional que no entrará en servicio hasta el año 2.003–, pasando por el Rafale francés y todos los conocidos del «EF 2000». Los aviones también dispondrán de seis niveles de libertad en su modelo de vuelo –ésta es la manera técnica de explicar que ahora también a los aviones no pilotados por el jugador les afectará la gravedad en los giros y sus pilotos se "cansarán" y sus maniobras obedecen a las mismas leyes físicas que nos atan a nosotros–, por lo que los combates serán mucho más similares a la realidad que antes. La IA está siendo muy revisada desde el «EF 2000», y podremos esperar actitudes más agresivas o conservadoras por parte del enemigo en función del armamento que dispongan o de su superioridad numérica.

Nuestros wingman serán más eficaces y la posibilidad de comunicarnos con ellos será mucho más amplia que antes, lo que puede llegar a ser un poco confuso a veces, pero de vital importancia una vez que se controla.

Los objetos terrestres están siendo actualizados también, y ahora "pensarán" más por su cuenta, y así si –por ejemplo– atacamos una columna de tanques y camiones, podremos ver cómo, en cuanto nos detectan los camiones, intentan escapar, mientras que los tanques adoptan una posición defensiva en torno a ello al tiempo que los apoyos antiaéreos se mueven frenéticamente para buscarnos.

EL AVIÓN

Poco podemos decir del F-22 "Raptor" que no sepáis a estas alturas. Es el avión fetiche de la temporada y sin embargo nadie hasta ahora había conseguido reproducir sus características tan fielmente como lo va a hacer DID. Mejor deberíamos decir que nadie ha conseguido "suponer" sus características dado que la información real sobe este aparato, que aún no está en servicio activo, todavía es confidencial y top-secret. En cualquier caso, DID se las va a apañar para hacer que su F-22 resulte más creíble que los otros. Y si bien su cockpit no dispondrá de la posibilidad de tocar todos los botones con el ratón –tampoco es algo que se haga fácilmente en el "calor" del combate–, la mayoría de sus funciones se van a reproducir espectaculremente. Podemos repostar en vuelo, controlar el dispositivo EMCOM al completo... En ataques a tierra dispondrá de la mejor simulación de un sistema LANTIRN –puntería nocturna por iluminación láser–, y como ya comentábamos antes, el sistema de comunicaciones con los wingman, la base, el avión de repostaje o el AWACS serán de una fidelidad estremecedora.

En el apartado de sonido os diremos que DID proclama utilizar más de 10.000 sonidos y voces diferentes para dar ambiente al tem. Al contrario que el «EF2000», «F-22 ADV» tendrá los mejores registros de sonido escuchados hasta el momento. Los pilotos hablarán con urgencia, ansiedad o tranquilidad según la situación, y continuamente escucharemos los chasquidos de electricidad estática en los micrófonos.

LA ESTRUCTURA DEL JUEGO

Una vez instalado, nos pedirá nuestro identificativo de piloto y nos dará paso a un menú donde podremos escoger los siguientes apartados:

- Simulación: En este apartado podremos aprender a manejar el aparato en todas sus facetas. Desde el despegue y el aterrizaje hasta el repostaje en vuelo y el manejo de todas las armas pasando por las maniobras conjuntas con los wingman y el AWACS. Es un amplísimo número de misiones que nos enseñarán todo lo necesario para dominar el Raptor, y nos prepararán para cumplir nuestro alistamiento como pilotos.
- Turnos de Servicio: Una vez completado el entrenamiento podremos pasar a realizar las misiones de uno de los tres diferentes turnos de servicio que se nos planteen. Sí, ya lo sé, son enlatadas y sólo puedes pasar a la siguiente si has completado con éxito la anterior. Pero estarán tan bien diseñadas y serán tan complejas que nos tendrán ocupados hasta mucho después de que haya salido al mercado la versión TAW.



podremos ver todo lo que ha pasado en el combate en una pantalla en 3D donde todo estará representado y nos permitirá ver qué hemos hecho bien y aprender qué hemos hecho mal.
Este sistema es muy similar al que utilizan las escuelas militares de vuelo y es la manera más efectiva de aprender a corregir los defectos.

- Combate Instantáneo: No podía faltar la posibilidad de saltar inmediatamente al "mogollón" para ir haciendo boca. En este apartado nos encontraremos en el aire con un avión cargado hasta los topes y un montón de enemigos que irán siendo más duros y más numerosos a medida que pase el tiempo. Como dato interesante os diremos que en esta modalidad el armamento será ilimitado, pero solo lo repone cada 30 segundos por lo que si somos muy "generosos" con el gatillo, nos encontraremos de vez en cuando esquivando misiles como locos mientras esperamos a que nuestro pájaro se recargue de munición.
- Vuelo en Red: Evidentemente, y después del éxito cosechado por «EF 2000» en el apartado multijugador, el «F-22 ADF» sólo podía traernos mejoras. El juego soportará tanto conexión en red como telefónica o por puerto serie, y permitirá volar a través de Internet en KALI, TEN o Khan –y otros–. El sistema de vuelo en red permitirá hasta 8 jugadores simultáneos y todas las misiones del juego podrán ser voladas de esta manera.
- ACMI: Ésta será una de las guindas del programa. Cada misión que volemos podrá ser "grabada" y vista otra vez desde este apartado. Aquí

EN RESUMEN

Estamos absolutamente maravillados con las posibilidades que promete este juego. Hasta ahora, nada se le puede igualar, a tenor de lo visto. Esto suena sospechosamente igual que lo que dijimos cuando salió al mercado «EF 2000», ¿verdad? Pero es que los años no pasan en balde y una vez más los señores de DID van a poner el listón muy, muy alto. Tendremos que esperar a ver qué tal son el «Falcon 4.0» –llevamos 3 años esperando esta "leyenda"– o el «SU-27 2.0» –pudimos ver algunas pantallas de cómo va a ser y todavía se nos está cayendo la baba–, y desde luego la versión producida de «F-22 ADF». Con respecto al «Longbow 2» de Jane´s creemos que no entra en la comparación porque es un simulador de helicópteros y sus parámetros para juzgarlo son distintos, pero si todos ellos se asemejan –aunque sea un poco– a lo que va a ser «F-22 ADF», estas van a ser las mejores Navidades de este siglo para los pilotos informáticos serios y que buscan por encima de todo realismo, misiones complejas y gráficos espectaculares.
El próximo mes os contaremos qué es o que ha pasado con los distintos productos de los que hacemos mención, y con más detalle lo que de verdad han hecho los chicos de DID –ya habrá salido al mercado, salvo desastre–. Mientras tanto, empezad a ahorrar para una buena tarjeta aceleradora 3Dfx y un buen Pentium II...

A. "Mad Max" C.

Flaps arriba Flaps abajo

El oído

El mes pasado analizábamos desde esta sección cómo podíamos, y podremos en un futuro cercano mejorar nuestra "sensación de estar allí" desde el sentido de la vista. Pues bien, abrid bien las orejas porque este mes le toca al oído.
El sonido ha sido siempre uno de los apartados que más se han considerado "superados" en la programación de los simuladores de combate aéreo. Desde la aparición de las primeras tarjetas de sonido para PC, allá por 1991, poco se ha hecho para mejorar los sonidos en este tipo de programas. Unas cuantas explosiones, la charla ocasional y repetitiva de nuestros wingman y el sonido del motor del avión han sido nuestros compañeros de vuelo más frecuente. Parece una incongruencia, puesto que junto con la vista, el oído es el sentido que más nos puede trasmitir una sensación de "envolvimiento". Pero si incluso hay algunos programas que "ponen" música mientras vuelas... –¿os imagináis a 15.000 pies sobre el Golfo Pérsico intentando derribar un MIG y oyendo música por vuestros auriculares...?–.
Sin embargo, parece que los desarrolladores ya se han dado cuenta del error y lo están corrigiendo a pasos agigantados. Por el lado del software nos encontramos con programas mucho más "ricos", sonoramente hablando. Explosiones, motores, charla con otros pilotos..., se ven ampliados y mejorados para dar la sensación de que alguien en el juego responde verbalmente a nuestras instrucciones, e incluso nos dan nuevas instrucciones. En el lado del hard cabe destacar tres grandes innovaciones que, si bien algunas aún no están disponibles en nuestro país, van a dar una nueva dimensión de credibilidad a los simuladores.
Primero están las tarjetas de sonido con espacializadores acústicos o sonido en 3D. Básicamente es un sistema disponible como elemento externo o como tarjeta de sonido de última generación, que separa en intervalos de tiempo –micrométricos– los canales estéreo con lo que se consigue un sonido envolvente muy bueno en el cual la sensación de oír cómo un avión viene desde atrás, pasa por nuestro costado, y se aleja por el frente es tremendamente real. Estos dispositivos son muy baratos y fáciles de instalar y existen de varias marcas.
Más Contundente y sofisticado es el dispositivo "ThunderSeat" de la compañía americana "Thunderseat" (**www.thunderseat.net**) Se trata de un asiento, cuya particularidad es la de tener un potente altavoz del tipo "subwooffer" justo debajo del asiento, lo que conectado a un amplificador de 200 vatios y a nuestro PC, hace que los tiros, las explosiones y todo tipo de sonidos bruscos, se transformen en vibraciones. El resultado es estremecedor.
La otra innovación es un barato sistema americano de reconocimiento de voz llamado "Verbal Commander", de la Empresa "K2 Interactive" (**www.k2i.com**). Este dispositivo consiste en una tarjeta que se adapta al PC y a ella se conecta el teclado y unos auriculares con micrófono incorporado. Dispone de un software de reconocimiento de voz que permite asociar frases enteras –en cualquier idioma o dialecto– a secuencias de teclas.
El próximo mes examinaremos la "sensación de estar allí" desde el punto de vista de el sentido del tacto.
Vigilad las seis... Yo podría estar ahí...

Ecstatica II

Mientras atravesaba al galope las fértiles tierras de Sajonia en compañía de la hermosa Ecstatica, el joven príncipe recordaba las increíbles aventuras que le habían llevado a cruzarse en el camino de la muchacha que ahora le abrazaba por la cintura para mantener el equilibrio sobre el caballo. Recordaba cómo, tras varios años de ausencia de las tierras de su padre, estaba por fin regresando a casa cuando el destino le llevó a detenerse en un pueblo llamado Tirich, un lugar aparentemente tranquilo que había caído en poder de un terrible demonio. Allí tuvo que librar una inesperada batalla que le llevó a derrotar a las poderosas fuerzas de la oscuridad y salvar a la desdichada Ecstatica de su terrible destino.

EL SELLO DE E

Cautivado por su belleza y su dulzura, el príncipe se había enamorado de Ecstatica y la joven había aceptado su propuesta de convertirla en su esposa. De ese modo el príncipe reanudó el camino interrumpido y volvió a galopar en dirección al castillo de su padre llevando consigo una grata e inesperada compañía.

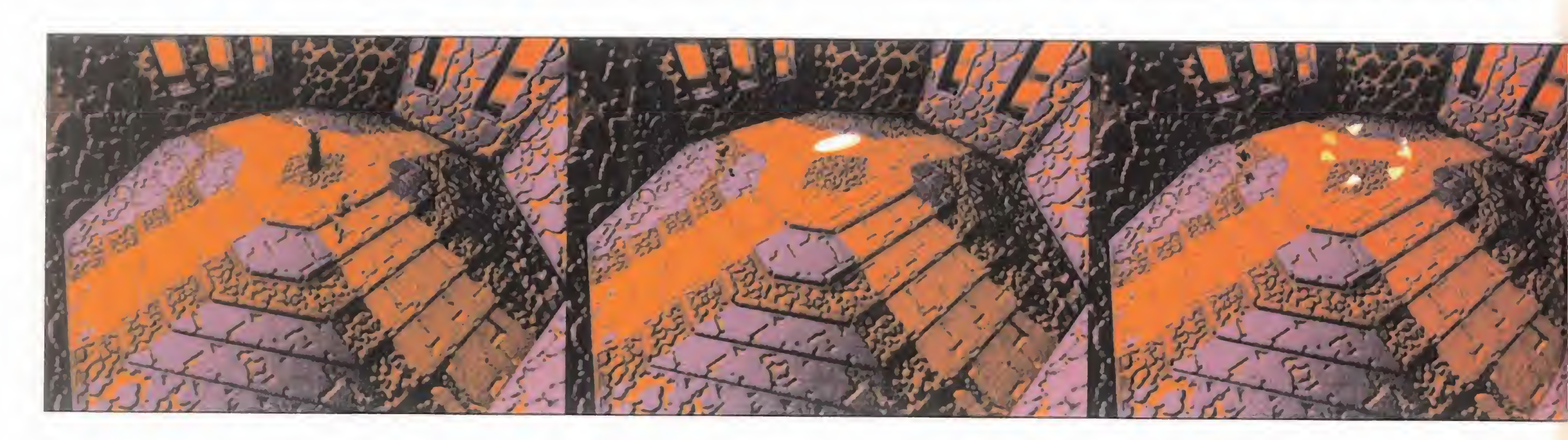
Cuando faltaban pocas horas para divisar los muros del castillo, el príncipe y Ecstatica comenzaron a sentir una inquietante presencia en el aire. El cielo parecía más oscuro y plomizo que de costumbre y los bosques que atravesaban permanecían extrañamente silenciosos, como si todo rastro de vida hubiera desaparecido. Esta terrible sensación no hizo más que crecer cuando alcanzaron el camino que conducía al castillo y comprobaron que desde el pueblo cercano no se escuchaba ni el más pequeño rumor.

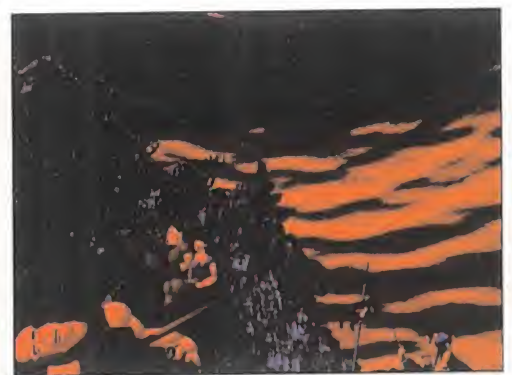
Súbitamente, cuando estaban cruzando el puente levadizo que conducía al interior del castillo, Ecstatica lanzó un grito sofocado y señaló aterrorizada hacia el cielo. Mientras una horrible criatura alada se acercaba al caballo y atrapaba a la indefensa joven, una segunda criatura derribaba al príncipe de la silla de montar y lo dejaba inconsciente sobre el suelo.

Cuando el príncipe volvió a abrir los ojos se vio en un lugar desconocido, atrapado en un cepo por la cabeza y las manos, y rodeado de escombros y cadáveres.

ANTES DE EMPEZAR

Muchos de nuestros lectores recordarán el lanzamiento en las Navidades del 94 de un programa que, aprovechando el por entonces recién nacido formato del CD ROM, sustituía los clásicos gráficos poligonales por unos gráficos basados en elipsoides dotados de una mayor definición y realismo. El programa en cuestión se llamaba «Ecstatica» y se convirtió





El príncipe y Ecstatica vieron truncado su viaje por una terrible criatura alada.



Los primeros pasos de nuestro protagonista le llevan a encontrar un arma con el que luchar.

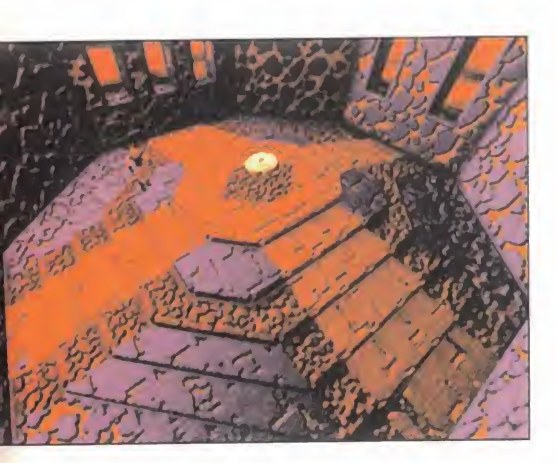


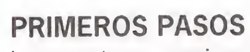
Habrá que poner especial cuidado al atravesar el umbral de las puertas.

merecidamente en uno de los grandes éxitos del momento.
«Ecstatica II» no se limita a ofrecer "más de lo mismo", ya que acaba con los dos defectos más evidentes de su predecesor como fueron los gráficos en baja resolución y la brevedad de la aventura. Ahora los poseedores de máquinas rápidas pueden disfrutar de unos elipsoides mucho más detallados y, lo que es mucho más importante, los jugadores pueden estar seguros de que por la extensión del mapeado y la complejidad de la aventura los pocos días de juego se van a convertir en varias semanas.
Por esta misma razón hay que hacer una importante aclaración antes de empezar. Como ocurre en algunos juegos de rol como «Ultima VII», en «Ecstatica II» hay gran cantidad de localidades, detalles y objetos que no tienen relación directa con la resolución de la aventura pero que hacen el juego mucho más rico, variado y real. El espacio de estas páginas es limitado y a lo largo de este artículo cubriremos básicamente los aspectos mínimos necesarios para completar el juego, pero os animamos a jugar por vuestra cuenta para descubrir los múltiples detalles del programa y utilizar este texto como una guía cuando os surjan problemas que no sepáis resolver.

L D E R S I G N

El componente arcade de «Ecstatica II» es bastante más alto que el de su predecesor. Por tanto, a lo largo del programa tendréis que luchar contra decenas de enemigos, abrir todos los baúles y armarios que encontréis, recoger todo tipo de armas y tesoros, utilizar los tesoros en momentos de necesidad para convertirlos en energía y hacer cuidadoso uso de las pociones y pergaminos mágicos que se encuentran en poder de algunos enemigos derrotados. Para no perder tiempo inútilmente, a lo largo del texto sólamente haremos referencia a los objetos y enemigos realmente importantes dejando en vuestras manos el resto del trabajo. El mapa que acompaña el juego, aunque posea un nivel de detalle bastante bajo, os ayudará a mantener la orientación a lo largo de la aventura.



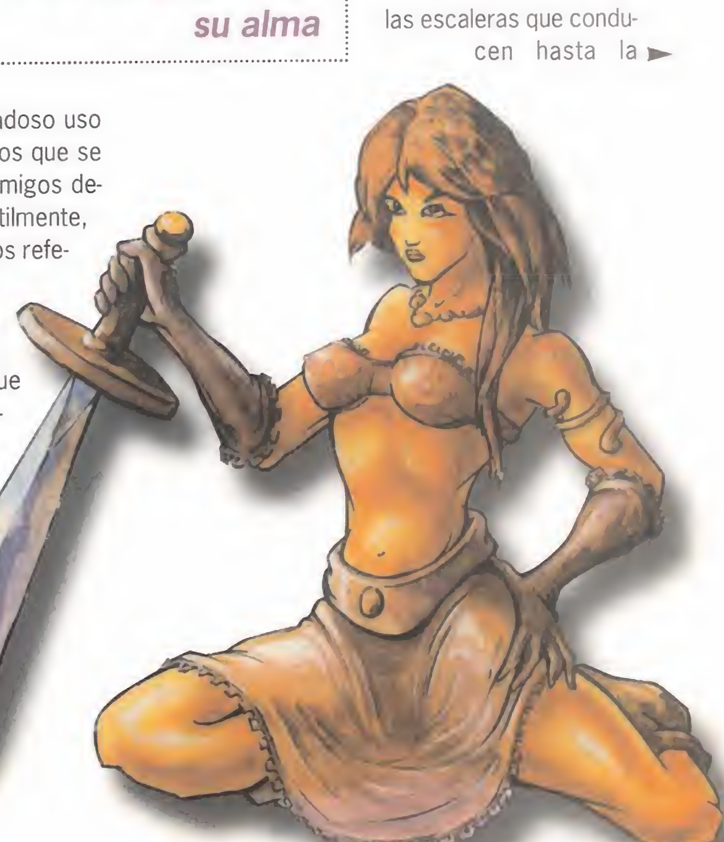


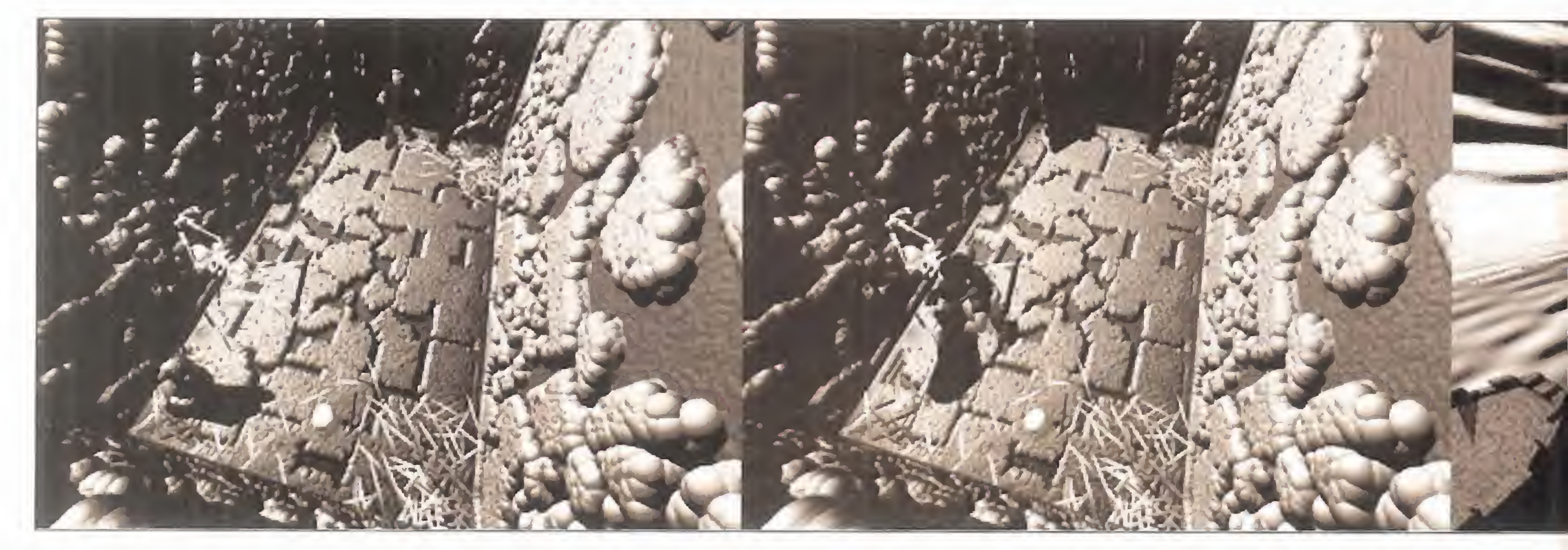
PRIMEROS PASOS

La aventura comienza en uno de los patios interiores del castillo –en la localidad llamada "Grilletes" en el mapa del juego– cuando una fuerza desconocida acompañada de una voz amiga libera al príncipe del cepo que le aprisionaba. Con la única ayuda de tus puños elimina a los dos monstruos que te atacarán y camina hacia la pared opuesta hasta encontrar la puerta de la "Cofradía de los Artesanos", un lugar en que, además de una poción curativa, encontrarás una espada junto a las herramientas del herrero.

El hechicero jefe del castillo se introdujo con excesiva profundidad en una serie de prácticas oscuras que transformaron su alma

Sal de nuevo al exterior e, ignorando al gran monstruo que impide el acceso al pozo, camina hasta el extremo derecho y comienza a subir las escaleras que conducen hasta la ►





"Torre de la Guardia". Después de evitar el contacto de un hacha pendular, arrojándote rodando bajo ella en el momento apropiado, abre la puerta de la izquierda y sigue subiendo hasta encontrar una cabeza en la pared con una llave encima. La cabeza es una trampa, así que coge la llave acercándote lo más posible al muro y abre con ella la próxima puerta.
Encontrarás dos escalinatas, unas que conducen a una sala en la que encontrarás una poción en el interior de un baúl y otras que conducen a la siguiente torre donde, después de caminar junto a una plataforma de teletransporte inactiva, pasarás frente a las escaleras que conducen a la "Torre de la Prisión". Ya que dos poderosas criaturas defienden el acceso a la torre y el camino hacia atrás queda bloqueado, lo único que puedes hacer es avanzar por el pasillo, teniendo cuidado con las estatuas que vuelven a la vida, hasta alcanzar una armadura y regresar a la entrada de la torre para que los ataques de las criaturas reboten contra la armadura, dejando el camino libre.



Los laberintos del interior del castillo harán que el desarrollo de la aventura se complique.



En el patio del castillo se podrá encontrar gran diversidad de seres del Averno.

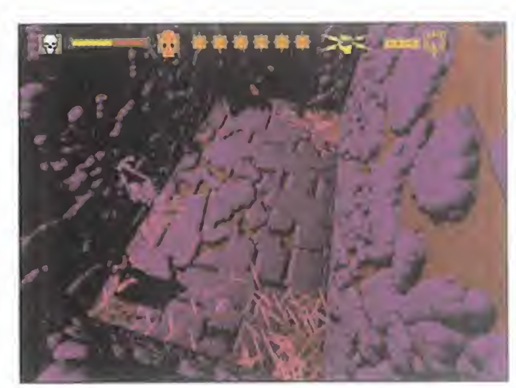


Comienza a subir las escaleras de la torre, ignora de momento la primera puerta cerrada, sigue subiendo hasta encontrar una nueva puerta, ábrela y podrás conseguir una llave que estaba en poder de un enemigo. La llave abre la puerta anterior y de esa manera conseguirás liberar a la sacerdotisa, un personaje que no sólamente te explicará las causas que han conducido a que el castillo cayera en poder de las fuerzas diabólicas, sino que te acompañará durante el resto de la aventura haciendo diversas observaciones de gran utilidad.
Según la sacerdotisa, el hechicero jefe del castillo se introdujo con demasiada profundidad en una serie de prácticas oscuras que habían acabado por transformar su alma y convertirlo en un instrumento de las fuerzas de la oscuridad. Bajo los efectos del embrujo el hechicero había roto el sello sagrado de los antiguos, más conocido como "Eldersign", llevando de ese modo el caos y el desorden a esa tierra antes pacífica y armoniosa.
El hechicero jefe o archimago repartió los siete fragmentos del sello entre cuatro poderosos discípulos suyos, corrompidos por las fuerzas diabólicas del mismo modo que él, esperando al próximo solsticio de verano para volver a unir dichos fragmentos con una disposición muy distinta para, de ese modo, invocar a una serie de poderosos demonios que sumirían a toda la Tierra en el caos y la oscuridad. Para impedirlo era necesario recuperar los siete fragmentos del sello, eliminar al hechicero y a sus cuatro discípulos





Una vez liberado de los cepos por una extraña fuerza, la aventura comienza.



Muchos serán los lugares inhóspitos donde el protagonista encontrará restos humanos.

y unir adecuadamente los pedazos del sello para evitar que la humanidad se convirtiera en esclava de las fuerzas malignas.

MUERTE DE UN BRUJO

Ahora que ya conoces con detalle tu misión, sigue subiendo por las escaleras de la torre hasta llegar a la parte más alta y recoge un bastón que no sólamente puede servir de arma, sino que activa el teletransportador que viste anteriormente. Recoge los tesoros que encontrarás mientras desciendes por la torre y, una vez abajo, activa las cabezas de las dos gárgolas para abrir las rejas colocadas en los laterales. Camina cruzando la reja del fondo, la situada cerca del lugar donde encontraste la armadura, y si lo deseas baja unas escaleras hasta encontrar otra gárgola cuya cabeza abre otra reja en la base de la torre. Detrás de esa reja hay una habitación cubierta de bombas que no es estrictamente necesario que visites, pero lo que sí debes hacer es localizar una puerta semioculta que encontrarás a la izquierda de dicha reja, ya que conduce a un sistema de pasillos llamado "Ático".

Aquí debes localizar una sala con tres palancas y recorrer los pasadizos hasta encontrar una gárgola de color azul. Al activarla y luego utilizar la palanca del mismo color se abrirá una reja en algún lugar del ático detrás de la cual encontrarás un baúl con una llave azul. Abre la puerta azul con dicha llave, activa la gárgola de color verde que encontrarás detrás, utiliza la palanca verde y se abrirá otra reja donde encontrarás un baúl con una llave de color púrpura. Abre la puerta púrpura con dicha llave, activa la gárgola que encontrarás detrás, luego la palanca roja, regresa a la habitación de la puerta azul y si ahora activas la otra cabeza de gárgola conseguirás que se abran dos rejas en esa habitación, una que permite acceder a unas escaleras que conducen a la parte superior del ático y otra que abre el acceso a una pequeña cámara donde encontrarás una nueva arma, la espada plateada.

En las catacumbas el objetivo principal será localizar un monstruo borracho a cuyo lado se encontrarán tres botellas de diferentes colores

Regresa al patio del castillo, acércate al pozo y abre las puertas que conducen al vestíbulo principal. Después de eliminar a los numerosos enemigos observarás la presencia de una nueva arma y dos grandes escaleras que conducen al piso superior. Cada una de las dos escaleras está protegida por un peligroso guerrero fantasma y cuando consigas eliminar al segundo podrás apoderarte de la primera pieza del eldersign. Sube por la escalinata ►



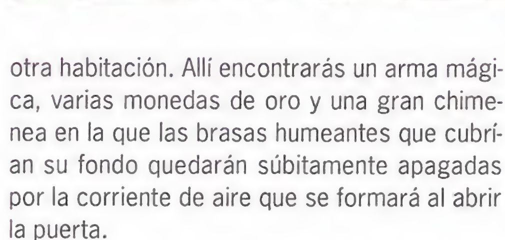




Las amazonas de la jungla se encargarán de evitar que se lleve a buen fin la búsqueda de las partes del sello.







de la derecha, camina recto al llegar al final, cruza la puerta de la izquierda y entra en la próxima sala donde encontrarás al brujo, el primero de los cuatro discípulos del archimago. El brujo será presa fácil de tus ataques, así que regresa por donde viniste y utiliza la bola de cristal situada cerca de la puerta de la habitación para obtener nuevas pistas de la sacerdotisa.

VISITA A LAS CATACUMBAS

Regresa al patio del castillo, entra en los establos –un pequeño edificio situado al pie de la "Torre de la Guardia"–,



cruza la puerta colocada a la izquierda del caballo y después de atravesar varios pasillos encontrarás una escalerilla que conduce a un nivel inferior. Allí deberás activar una gárgola, atravesar una reja y girar a la derecha hasta llegar a un pequeño laberinto de túneles. En esta zona tu objetivo principal consiste en localizar un monstruo borracho a cuyo lado encontrarás tres botellas de diferentes colores. Coge la más oscura, que cuando te encuentres de nuevo a la luz del día resultará ser de color rosa, y regresa al patio del castillo. Cuando te acerques al pozo el monstruo que lo protegía te arrebatará la botella, beberá de ella y desaparecerá a los pocos segundos, dejando libre el camino hacia el interior del pozo.

Una vez abajo, localiza una gran sala con tres palancas y activa todas para que se abra una gran puerta que conduce a otra habitación. Allí encontrarás un arma mágica, varias monedas de oro y una gran chimenea en la que las brasas humeantes que cubrían su fondo quedarán súbitamente apagadas por la corriente de aire que se formará al abrir la puerta.

Sal del pozo, localiza un caballo cerca del mismo y atraviesa la puerta colocada a su lado para acceder a las escaleras que conducen al segundo piso de la "Cofradía de los Artesanos". Cruza la puerta cercana, sigue avanzando hasta encontrar una escalerilla y una vez arriba localiza una segunda escalerilla que te permitirá llegar al tejado del edificio. Si ahora subes la escalera que conduce a la chimenea y te dejas caer por ella serás teletransportado sin peligro a una nueva localidad.

Busca una sala con una escalera central que sube y dos escaleras laterales que bajan. Las escaleras laterales conducen a las catacumbas, un pequeño laberinto de tumbas llenas de esqueletos, tesoros y peligrosos enemigos en las que tu objetivo consiste en localizar tres cráneos parpadeantes y llevarlos uno a uno a la sala a la que se accede por las escaleras que suben. En esta sala se encuentra una puerta que sólo se abrirá cuando coloques los tres cráneos en los pedestales vacíos. Dos de los









La oscuridad y lo frondoso de la jungla ayudarán a nuestros enemigos a ocultarse en el interior de la misma.

cráneos se encuentran semiocultos en las tumbas, pero para llegar hasta el tercero hay que localizar unas escaleras que descienden hasta una gran caverna con un lago en el centro. Ya que aparentemente no hay ningún puente que te permita cruzar el lago lo que debes hacer es caminar hasta el borde hasta que observes unos puntos parpadeantes, acercarte a ellos y camina lentamente para que se vaya mostrando un estrecho pasillo que te permitirá alcanzar la otra orilla. Una vez al otro lado encontrarás una espada mágica a la derecha y el tercer cráneo dentro de una caverna cuya abertura se encuentra bajo una calavera.

Al colocar el tercer y último cráneo, la puerta de la sala se abrirá y te permitirá acceder a una nueva habitación donde encontrarás la segunda pieza del eldersign, un medallón sobre el esqueleto sentado en el trono –uno de los ocho objetos que quedan reflejados de forma permanente en el inventario– y una pequeña cruz. A partir de este momento posees el poder de abrir las puertas con círculos rojos. Retrocede a la sala donde fuiste teletransportado, utiliza la bola de cristal para recibir nueva información de la sacerdotisa, abre la puerta con el círculo rojo y podrás regresar al castillo a través del pozo.

EN LA JUNGLA DE LAS AMAZONAS

Sube las escaleras que conducen al piso superior de los establos, activa una gárgola para abrir una reja y encontrarás unas botas dentro de un baúl. Si ahora regresas al patio y localizas un pequeño edificio cuya entrada está protegida por unas manchas amarillas brillantes podrás acceder sin problemas al interior con la protección de las botas y activar una nueva gárgola.

Sube las escaleras cercanas que conducen a la "Torre del Hospital", abre la puerta con el círculo rojo y llegarás a una habitación con dos salidas protegidas por manchas amarillas. Saltando con cuidado sobre ellas podrás encontrar una poderosa hacha en la habitación de la izquierda y, si decides explorar la otra salida, alcanzarás un pasillo protegido por peligrosas trampas que comunica con la "Torre de la Guardia". En una sala cercana puedes conseguir otras botas dentro de un baúl y varias pociones, mientras que en otras habitaciones abundan los tesoros.

Si ahora vuelves al patio del castillo verás que las grandes rejas que conducen al puente levadizo se han abierto, así que mueve la palanca que controla el mecanismo del puente y escapa del castillo maldito. Una vez fuera desciende unas escaleras y toma el primer camino a tu derecha hasta llegar a la puerta del cementerio, la cual se abrirá automáticamente bajo el poder de la cruz. Elimina los enemigos que te ataquen, pero intenta evitar el combate directo con unas criaturas de aspecto simiesco ya que son prácticamente indestructibles. Camina hacia el fondo y luego hacia la derecha hasta encontrar las escalinatas de acceso a una tumba, toma la segunda bifurcación y llegarás a una cámara en la que verás una armadura brillante flotando en el centro. Las salidas se cerrarán automáticamente al acercarte a la armadura, pero si destruyes el peligroso enemigo que aparecerá en una de las esquinas de la sala dichas salidas volverán a abrirse y la armadura quedará incorporada a tu inventario. Regresa al exterior del cementerio y dirígete a la iglesia, en cuyo interior debes utilizar la vela apagada del lateral izquierdo para que el altar se mueva, dejando libre el acceso a un pasadizo secreto que conduce de nuevo al exterior, a una zona del mapa situada entre el pueblo y el castillo. Utiliza la bola de cristal cercana para comunicarte con la sacerdotisa e inmediatamente a la derecha encontrarás la tercera pieza del eldersign protegida por una peligrosa flor.

Siguiendo las indicaciones de la sacerdotisa en lugar de dirigirte al pueblo cercano debes adentrarte en la "Tierra salvaje" y localizar un claro en la espesura –llamado "Claro grande" en el mapa– habitado por una peligrosa tribu de amazonas. El acceso hacia el claro es bastante complejo y está protegido por gran cantidad de flores agresivas, pero cuando finalmente lo encuentres destruye todas las amazonas para conseguir que se abra un acceso en la parte superior izquierda del claro. Entra en la cueva situada detrás de dicho acceso, elimina a la malvada hechicera –la segunda ►

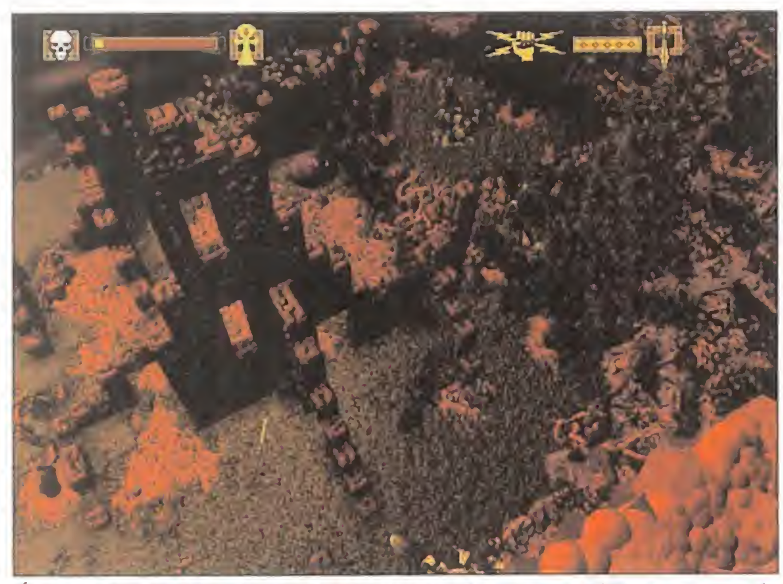
discípula del archimago–, recoge el anillo que estaba en su poder y regresa al claro donde encontrarás la cuarta pieza del eldersign detrás de una flor azul.
Ahora es el momento de volver a entrar en la cueva, activar la bola de cristal para obtener nuevos datos de la sacerdotisa y localizar una sala con varios monolitos donde encontrarás un teletransportador que te llevará fuera de tan peligroso lugar. A partir de ahora tienes el poder de abrir las puertas azules.

EN LOS DOMINIOS DEL MAGO

El teletransportador te llevará de vuelta al cementerio, pero si lo utilizas de nuevo llegarás a una zona inexplorada –llamada "Jardín" en el mapa– en la que después de destruir varias flores podrás alcanzar las escaleras que llevan a una puerta azul. En la sala que se encuentra detrás de la puerta se encuentra la que probablemente sea el arma más poderosa que encontrarás durante el juego, una espada de color púrpura con cinco diamantes de fuerza.
Al utilizar de nuevo el teletransportador regresarás al patio del castillo. Sube de nuevo las escaleras de la "Torre de la Guardia" y esquiva otra vez el hacha pendular, pero esta vez en lugar de cruzar la puerta de la izquierda sigue caminando hasta llegar a una terraza. Atraviesa la puerta del extremo izquierdo, cruza una habitación cubierta de bombas y sube con cuidado las escaleras que rodean la siguiente torre evitando las bombas colocadas en algunos escalones.
Abre la puerta azul, atraviesa el pasaje situado justo al lado de la puerta y comienza a subir escaleras hasta que alcances el último piso de la torre. Allí encontrarás un objeto brillante que de momento no puedes coger, así que cruza la salida situada en la parte superior izquierda de la sala, abre otra puerta azul y utiliza el teletransportador para llegar a la parte superior de la torre. Elimina rápidamente los dos enemigos que se acercarán a ti para atacarte y cuando aparezca el mago, el tercer discípulo del hechicero jefe, corre hacia él evitando sus peligrosos rayos para eliminarle lo más rápidamente posible.
Ahora debes coger la armadura que estaba en poder del mago y cruzar la esfera mágica que aparecerá en lo alto de las escaleras para llegar de nuevo a la sala del objeto brillante. Cógelo ahora que el campo de fuerza que lo protegía ha desaparecido, baja un piso, cruza con cuidado la salida situada a la derecha de la sala, abre la puerta azul y llegarás a la sala donde se encuentra la quinta pieza del eldersign. Vuelve atrás, baja por las escaleras hasta la planta baja, atraviesa la puerta con una calavera, localiza una bola de cristal para que la sacerdotisa te ofrezca nuevas pistas y finalmente utiliza el teletransportador que te llevará de regreso al exterior.

EL REINO DEL NIGROMANTE

Ahora es el momento adecuado para explorar el pueblo, para lo que debes tomar la primera bifurcación a la derecha y cuando el camino se divida tomar la senda superior. El pueblo está infestado de criaturas de pesadilla y en muchas ocasiones será preferible huir a mantener un combate directo con los innumerables enemigos. Tu objetivo prioritario consiste en localizar el pozo, entrar en la casa que posee una terraza abierta frente a él y saltar a gran velocidad para caer en el interior del pozo, donde encontrarás un objeto brillante similar al encontrado en la torre del castillo que hará desaparecer las criaturas diabólicas del pueblo y devolverá la paz a sus habitantes.
Sal del pozo, entra en la iglesia y utiliza la bola de cristal para conseguir nuevas pistas. Siguiendo las indicaciones de la gente del pueblo, localiza el camino que conduce a la "Posada del Cazador", entra en el edificio pequeño, mueve un mecanismo oculto en el oso disecado, dirígete a la posada y recoge la lámpara que encontrarás en la chimenea apagada. Ahora debes regresar al pueblo, localizar el estanque y atravesar el bosque hasta encontrar unas ruinas antiguas en las que destaca la presencia de un teletransportador que debes utilizar. Atraviesa un largo corredor y, una vez de


Ésta es la puerta que nos teletransportará hacia el maléfico lugar donde se encuentra el archimago, y donde deberemos acabar con él.


Acabar con los distintos esbirros del malvado archimago no será una tarea demasiado complicada, pero tampoco será coser y cantar.







nuevo fuera, dirígete a la abertura que se observa en la parte superior izquierda de la pantalla y utiliza un nuevo teletransportador que te llevará a los dominios del nigromante, el cuarto y último de los discípulos del archimago.
Atraviesa dos salas pasando junto a una bola de cristal inactiva y recorre un largo pasillo hasta llegar a una habitación donde deberás mantener un feroz combate con el nigromante. Recoge la sexta pieza del eldersign, retrocede si lo deseas hasta la bola de cristal para recibir las últimas instrucciones de la sacerdotisa y, de nuevo en la localidad donde mataste al nigromante, localiza un teletransportador en una plataforma con el suelo a cuadros para llegar a la "Torre Oscura", el lugar en el que debes poner punto final a tu odisea.

LA BATALLA FINAL

Para acceder a las habitaciones del archimago hay que atravesar seis salas. Cada una de ellas consiste en un pequeño laberinto en el que hay que realizar diversas acciones para encontrar la salida y disponemos de un tiempo limitado para recorrerlas todas, de manera que te recomendamos guardar frecuentemente tu posición, jugar cada una de las salas con calma hasta descubrir la forma más rápida de resolverla y luego recuperar la posición salvada con anterioridad.
Las dos primeras salas son muy similares, ya que en diversos puntos del laberinto hay unas ruedas con pinchos que se ponen a girar cuando el príncipe se acerca a ellas. La salida está protegida por un campo de fuerza y para abrir dicho campo hay que encontrar la llave correspondiente que se encuentra en cualquiera de los baúles.
En la tercera sala hay varios teletransportadores y varios accesos protegidos por campos de fuerza. Una vez descubras los lugares a los que es llevado el príncipe por cada transportador deberás descubrir la ruta adecuada para alcanzar los baúles que contienen las llaves de los campos de fuerza.
En la cuarta sala sólo hay un teletransportador en el centro del laberinto, pero diversos puntos del mismo están protegidos tanto por peligrosos pinchos como por máquinas trituradoras, y la mayoría de los baúles son inaccesibles, por los campos de fuerza. Uno a uno debes ir abriendo todos los baúles hasta conseguir acceder al teletransportador. La quinta sala posee también un solo teletransportador y la mayoría de los baúles están en el perímetro exterior del laberinto. Finalmente en la sexta sala al igual que en la tercera hay gran cantidad de teletransportadores, con la dificultad añadida de algunos de ellos no se ven porque quedan ocultos detrás de los muros.

El combate final ha llegado. El archimago se materializa, pero antes de que lance su ataque con sus temibles hechizos hay que acercarse y arrinconarle para vencerle

Una vez en el interior de la torre debes abrir todos los baúles que encuentres ya que en su interior encontrarás la última pieza del eldersign, el pergamino que contiene las instrucciones para unir correctamente las piezas del sello y unas botas. Atraviesa la abertura protegida por unas manchas amarillas brillantes, encuentra la llave del campo de fuerza y utiliza el teletransportador que te llevará a las habitaciones del archimago.
El combate final ha llegado. El archimago se materializa en el centro de la sala, pero antes de que pueda utilizar contra ti sus temibles conjuros te acercas rápidamente a él y consigues arrinconarlo contra las paredes de la sala. Desaparecido el responsable directo de la tragedia vivida en el castillo, ya puedes unir de nuevo las siete piezas del sello, rescatar a tu amada Ecstatica y saborear merecidamente el éxito de tu aventura.

P.J.R.

NEXUS XXI

No sé porqué supuse, que un par de "píldoras-binarias" al día hubiesen bastado para mantener la mente en perfecto estado de funcionamiento. Pero no era así. Y creo que a mi computador también le ocurría lo mismo. Una vez por semana, y durante las horas que su mente virtual se pasaba actualizando y optimizando datos, su "cabecita loca" parecía quedar sometida a una brutal "lobotomía" durante la cual su interfaz visual quedaba sumergido en una profunda y silenciosa oscuridad. Después del "apagón", y tras unos segundos de espera, un brillante cursor reaparecía en la pantalla y una voz, que sonaba como proveniente de otro planeta, indicaba que el sistema estaba de nuevo listo para el ataque. "No hay ningún recuerdo alterado. Programa "MasterMind" en proceso de inicio".

Sí, allí estaba otra vez; pese a lo molesto de aquellos primeros síntomas –un espeso sabor a metal en la boca, y el "seco vacío" que la ventosa-sensor provocaba en el lateral derecho de mi frente–, me encontraba una vez más sumergido en aquella agradable y flotante burbuja. Era una inconfundible sensación, como si de repente se desempolvaran los tres o cuatro roja del salón de casa... "Eh Jim! Deja ese maldito videojuego y ven a preparar más sangría-helada". Frente a mí, todo el álbum "audiovisual" de antiguos recuerdos –algunos ya olvidados– se abría de nuevo a mis sentidos. Sí, era genial poder asomarse a aquella mágica ventana, donde nunca sabía uno muy bien lo que se iba a encontrar: días de colegio, fiestas de cumpleaños, vacaciones en la playa... A veces, incluso te veías como espectador de algo que te era totalmente desconocido: hablando con gentes que no recordabas, conduciendo vehículos que nunca habías poseído o practicando deportes que jamás te hubieses atrevido a realizar.

Y no, no eran errores de memoria, ni cansancio mental, ni los efectos secundarios de las píldoras que el programa recomendaba para su uso en el proceso de simbiosis. Nada de eso. Después de bastantes horas conectándome al programa –del mismo nombre que un antiguo juego de pensar con fichas de colores–, descubrí que todos esos diarios-virtuales en imágenes y desconocidos para mí, no eran otra cosa que los "recuerdos y experiencias" de otros cientos de personas que, sin duda, seducidos por el atractivo entretenimiento, estaban

EL OJO DE LA MENTE

"trailers" de floppies de datos del interior de mi cabeza –acumulados durante toda una vida–, y desparramarán su contenido a lo largo y ancho de las sinuosas carreteras del cerebro. El aroma a orégano y queso fundido hizo que la boca se me hiciese agua y que el paladar se impregnase del característico sabor de pizza napolitana. Diversos sonidos y voces se asomaron al mismo tiempo al módulo surround del ordenador digital: "Hey, chico no te metas en la boca un trozo tan grande, hay para todos" / "... te has manchado de tomate, eres un patoso" / "...¿quieres más cerveza negra?, en el frigorífico hay algunas botellas de la que te gusta". Daba vértigo estar allí dentro, pero era fascinante. Creo que se trataba de una de las muchas fiestas que organizábamos los amigos y amigas para celebrar el fin de curso. No recuerdo muy de qué año se trataba –tampoco en el menú del programa existía una opción que lo indicase–, pero sí que había estado allí. Aunque algo borrosas –al igual que las secuencias de las viejas películas del cine mudo o lo nuboso fotogramas que uno recuerda de los sueños nocturnos–, algunas imágenes de aquellos instantes del recuerdo, comenzaban a dibujarse en el interior de mi cerebro y a materializarse en la pantalla-monitor.

Sí. Allí delante estaban mis amigos de universidad devorando pizza y birras, mi equipo de música sonaba una canción de los "Revillos", Jimmy jugando una partida al "Out Run" en la pequeña "Game Gear" y las chicas bailando sobre la moqueta también "enchufados" en línea directa al programa central. Así que, sin saberlo, un montón de individuos, seguramente de diversas partes del planeta, habíamos estado compartiendo vivencias sueños y emociones, momentos íntimos y privados, sin darnos prácticamente cuenta. ¿Era esto legal, ético o condenable? No creo que a nadie le importase demasiado: no existen muchas normas, reglas ni leyes en esta centuria 21. Tal vez ni siquiera muchos se hayan dado cuenta de que compartían sus experiencias en un balcón tan plural como las redes mundiales de multi-sistemas-integrados. Quizás el programa "Señor de la Mente", creaba también paraísos ficticios que mezclaba aleatoriamente con los datos que extraía de la materia gris de cada entidad...

Supongo que nunca se llegará a saber. La realidad es que, hasta ahora, ningún programa para computadoras había llegado a ofrecer tanta diversión y ratos de "aislamiento" como éste, y eso es muy de agradecer.

Frente a mí, y tras el cristal del monitor, las siluetas que hacía unos instantes tenían vida y movimiento, comenzaban a desvanecerse. Se había acabado la función. Mañana, amanecería un día nuevo, y traería más nostalgia y recuerdos. ¿quién fue el cretino que dijo que la "máquina del tiempo" nunca existiría? Allí, encima de nuestros hombros, había estado siempre. ¡Y nosotros sin darnos cuenta!

Rafael Rueda

Por Santiago Erice

Superhéroes y superpoderes

SPAWN



Spawn pertenece a esa clase de superhéroes del cómic atormentados con una desgraciada vida interior –en su caso fue asesinado por polis corruptos, y la resurrección para volver con su esposa conlleva una deuda diabólica–. Creado por el dibujante Maverick Todd McFarlane, se diferencia de otros similares por sus gigantescos superpoderes, que le convierten en un ser prácticamente indestructible.

En la película –dirigida por Mark Dippé e interpretada por Michael Jai White, John Leguizamo, Martin Sheen, Nicol Williamson y Theresa Randle–, Spawn firma un pacto con el diablo, que desea aprovecharse de la capacidad destructora de este temible guerrero para dominar el mundo. Arribistas, asesinos, competidores de Satanás y algún que otro humano bueno se mezclan en esta fantasiosa aventura sólo apta para los seguidores de los superhéroes y sus superpoderes.

Salud y Rocanrol

BARRICADA



Con el álbum «Salud y Rocanrol», Barricada cierra un capítulo más en su carrera musical. Grabado en directo en la plaza de toros de Pamplona –y con colaboraciones de Rosendo, Yosi de Los Suaves y Molly de Hamlet–, incluye 15 canciones antiguas y un par de temas nuevos –«Suerte» y «Sospechoso»–. «Salud y Rocanrol» se puede entender como una especie de álbum fotográfico sonoro que resume la historia del grupo navarro desde principios de la década de los ochenta hasta hoy. Genuinos representantes del rock callejero, no se han limitado a repetir machaconamente los tópicos del heavy, sino que han tenido el oído abierto para asimilar nuevos y viejos sonidos –da igual que estos se llamen Leño, Rage Against The Machine, AC/DC o The Rolling Stones–. Su rara habilidad para componer himnos juveniles antisistema y su carácter indómito para sobreponerse a la adversidad –la muerte de su primer batería, la censura...– han hecho el resto hasta convertir a Barricada en una de las bandas nacionales de rock duro más vendedoras.

Un juego mortal

THE GAME



Hay juegos demasiado peligrosos, tan peligrosos que pueden ser mortales. Bajo esta máxima se desarrolla «The Game», una película de intriga y misterio protagonizada por Michael Douglas y Sean Penn. El primero encarna a un rico y poderoso empresario que recibe un extraño regalo del segundo, su hermano en el filme: un juego fascinante y sin reglas del que una vez dentro es imposible salir, con el agravante de que lo que está en juego es la vida –sí, la forma de explicar el argumento es ambigua, pero no se trata en estas líneas de ser ese compañero de butaca pelmazo que va contando la intriga de la película unos segundos antes de cómo va desvelándose en la pantalla–.



«The Game» es la nueva película del director David Fincher, el mismo que realizó la excelente e impactante «Seven». Con esta referencia, quienes se dejaron deslumbrar por el asesino de los siete pecados capitales ya pueden intuir algunas de las claves que se utilizan en «The Game»: intriga, suspense, emociones subidas de tono, escenas impactantes, estética de videoclip, sorpresas mil y cine elaborado para que el espectador salga de la sala con las manos terminadas en nudillos en vez de en uñas.

El Olimpo según la Disney

HERCULES

Ha tenido que llegar el largometraje de animación número 35 para que la Disney se decidiera a ofrecer su siempre particular visión del Olimpo griego; algo extraño porque la mitología da mucho juego con sus fascinantes aventuras, sus superhéroes, sus extraños seres y sus siempre exagerados amores, pasiones y venganzas. La mejor prueba de lo anteriormente reseñado es «Hercules» –de más está decir que encontrar cualquier parecido entre el Olimpo según la Disney y los originales helenos que nos ha legado la historia requiere un respetable esfuerzo de imaginación–.
El prota bueno de la peli es, como su propio título indica, Hércules, Herc para los amigos. En sus múltiples aventuras le apoyan personajes como el caballo alado Pegaso, Fil, un maestro de héroes venido a menos, o la misteriosa y bella Meg. Entre sus enemigos están Hades, que planea dar un golpe de estado en el Olimpo, sus tontorrones sicarios Pena y Pánico, una hidra de múltiples cabezas, un minotauro, serpientes marinas, titanes... Y para completar la película, las claves habituales y tópicas de la factoría: amor, moralina, final feliz, música melosa y pegadiza o la siempre eficaz mezcla de risas y lágrimas. Ya sabes, llegan las Navidades.





Un mundo muy particular

CARLOS BERLANGA

Dicen quienes le conocen que el mundo de Carlos Berlanga es muy particular. Está lleno de melodías pegadizas, alguna causa perdida por la que luchar, el lado más kitsch de la televisión, sentido del humor adolescente, influencias musicales que van desde Ramones al dance pasando por los sonidos más discotequeros, un cruce de cables entre la tradición y el ordenador, o la nueva ola festiva, entre otros muchos, como corresponde a cualquier personalidad compleja.
Algunas de estas claves se encuentran en «Vía Satélite Alrededor de Carlos Berlanga», su nueva entrega discográfica. Este trabajo, además, supone su reunión con Alaska y Nacho Canut, con quienes triunfó comercialmente en proyectos como Dinarama, y de los que se había alejado durante varios años. Con este disco el pop nacional recupera para la música a uno de los personajes más conocidos de lo que un día se llamó "movida madrileña".



Las chicas quieren ser guerreras

LA TENIENTE O'NEIL (G.I.JANE)



Por no se sabe qué extraña razón, parece que hay chicas que quieren ser guerreras; chicas que entienden la igualdad de oportunidades entre ellos y ellas como igualdad para sufrir mil y una faenas a manos de profesionales en cuerpos militares de élite. Ese es el caso de la teniente O'Neil, la primera mujer seleccionada para formar parte de la Navy Seals, que a lo largo de hora y media de película sufrirá un tremendo calvario para llegar a ser "tan machote" como sus colegas de promoción.
Dirigida por Ridley Scott –el mismo realizador de la excelente «Thelma y Louise»–, «La Teniente O'Neil (G.I. Jane)» es una película que encantará a los seguidores de Clint Eastwood en versión "sargento de hierro"; aunque hay que reconocer que el ex alcalde es mejor superhéroe que Demi Moore –una chica que sabe escoger muy bien papeles "escandolosos"–, y más duro y mala persona que Viggo Mortensen –el comandante en jefe que hace la vida imposible a Demi Moore «O'Neil»–.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

ARK OF TIME

¿Cómo salgo de la fortaleza submarina?

Raúl Arias. Madrid

Tras liberar a Helen te dará un largo discurso; ahora vuelve al laboratorio, coge el recipiente con la plomada. Vuelve con el profesor y Helen, pon el recipiente con el agua helada en la palanca de control y la pesa con el recipiente ya colocado en su sitio.

BROKEN SWORD

No consigo abrir la ventana para acceder al sarcófago y poder esconderme –dentro del museo–. ¿Qué he de hacer?

Kaskarino. Guipúzcoa

En el museo, después del viaje a Irlanda, habla con Lobineau sobre el manuscrito y el caballero hasta que te hable de España. Cuando el guardia no esté mirando, abre la ventana y cuando acuda a cerrarla escóndete en el sarcófago. En el momento en el que comience la acción, empuja la vara del tótem.

En Irlanda, ¿cómo abro la trampilla?

Albert Cerdán. Barcelona

Habla con el hombre que está constipado, descubriendo el misterio del fantasma de Lochmar y de paso quítale el collar con el que juguetea mientras está distraído, con el cual conseguirás reparar el enchufe del lavaplatos. Ahora tienes acceso a la bodega: a oscuras localiza una palanca, y acciónala. Tras esto, sal al exterior, abre la trampilla para que entre la luz del Sol en la bodega, entabla una amigable conversación con Khan.

En Irlanda, ¿cómo puedo librarme del carnero?

Raúl Rodríguez. Barcelona
José Miguel Bellido. Madrid

Intenta alcanzar la entrada a la capilla, pero el carnero te dará un testarazo que te dejará tumbado... sin embargo, como el animal retrocede muy lentamente, nada más caer usa el arado para provocar otro ataque del cornudo cuadrúpedo, que quedará enredado con él y por tanto inutilizado. Ahora puedes descender hasta la capilla.

¿Qué hay que hacer en la bodega de Irlanda?

Mikel Calvo. Guipúzcoa

A oscuras, localiza una palanca, y empújala. Ahora sal al exterior, abre la trampilla para que entre la luz del sol en la bodega, entabla una amigable conversación con Khan el ashashasin y vuelve a bajar a ella... encontrando el paquete que escondía Fitzgerald: una gema. También es menester recoger la linterna.

GABRIEL KNIGHT

¿Cómo consigo que Mosely me dé las pruebas de la escena del crimen?

Antonio Mellado. Barcelona

Pregunta al sargento por Mosely; cuando te diga que vayas a verlo cambia la temperatura a 75 ó más caliente. Cuando veas a Mosely, pídele café, el se quitará su chaqueta porque hacer mucho calor, entonces, cuando él se vaya, coge su cartera de la chaqueta que está en la silla.

¿Cómo puedo entrar en la casa de la Señora Cazaunoux?

Diego Rueda. Salamanca

Usa el teléfono para llamar a la casa de la Señora Cazaunoux, es el 555-1280. Al final de tu conversación oirás a un perro y ella le llamará por su nombre, llama al veterinario al 555-6170, lo encontrarás en las páginas de teléfonos, pregunta a la telefonista sobre lecciones de baile para perros, si tienes la dirección de la casa de la Señora Cazaunoux ahora tendrás la situación de su casa en el mapa.

¿Cómo empiezo el día 3?

Helios Altet. Madrid

En la librería de San Jorge, pregunta a Grace si hay mensajes, y el teléfono de Ritter. Lee el periódico, esto te añade un nuevo lugar en el mapa.

HARDWARE

¿Cual es el mantenimiento que le debo dar a mi unidad CD ROM 16X para que no se me estropee?.

Roberto Méndez. Pontevedra

No es muy común que se te pueda estropear tu unidad CD ROM, pero es bueno ser prevenido. En principio debes intentar, cuando lo abres para introducir un CD, tenerla el menos tiempo posible abierta para que no se introduzca polvo, como también limpiar los CDs que introduces. Y si quieres una máxima limpieza puedes comprar un CD limpiador para usar con tu unidad cada cierto tiempo.

KING´S QUEST VII

En el nivel 4, ¿Cómo mato al monstruo verde?

Samuel Torres. Sevilla

Visita al Doc, pídele consejo para huir hasta que te dé un desfoliante, sal de Uga Buga por la salida de los pantanos, usando el desfoliante para exterminar al monstruo vegetal.

LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

¿Dónde está el picaporte de la cabaña?

Miguel Ángel López. Alicante

Se encuentra en un cesto colgado del techo al que podrás acceder manipulando el final de la cuerda a tu alcance. Dentro del cesto encontrarás una salchicha y el pomo que necesitas para abrir la puerta de la habitación del borracho.

¿Cómo puedo librarme del guarda del embarcadero?

Roberto Vázquez Martín. Madrid

Usa con el guarda la brocha y le podrás superar. Avanza por el muelle hasta encontrar un pescador que te dará información a cambio de la lata encontrada. Te dirá que aflojando un tornillo del tenderete del chino podrás dejarlo fuera de combate, lo que deberás hacer para conseguir por fin el mapa. Con él, dirígete al embarcadero donde te espera One que te informará de la imposibilidad de navegar sin brújula.

LIGHTHOUSE

En la casa del faro, ¿cómo se abre la caja fuerte? Tengo la combinación, pero no consigo abrirla.

Marcos Castro. Lugo

Pulsa en el seguro de la caja fuerte e introduce la combinación. 5- 18-28; 5 a la derecha, 18 a la izquierda y 28 a la derecha.

TOMB RAIDER

¿Dónde está la tercera parte del mecanismo?, tengo la que hay más allá del puente roto y la del templo de los dinosaurios, pero no encuentro la tercera por ninguna parte.

Saúl Gascón. E-mail

El tercer engranaje lo encontrarás en la cascada con agua en la base, sumérgete y tras bucear por debajo alcanza la plataforma más alta.

Me han dicho que en este juego se puede manejar con el teclado y con el pad, pero no puedo usar mi pad porque no encuentro ninguna opción, ¿qué puedo hacer?

Gabriel Schammah. E-mail

En el menú de opciones puedes redefinir las teclas; por ejemplo cuando ponga derecha, tú debes de dar a la derecha de tu pad, etc.

TOUCHÉ

¿Qué tengo que hacer en el despacho del capitán de los mosqueteros? ¿Qué tengo que hacer para que funcione el carro que tiene el saco, al lado de la posada?

Esteban. E-mail

En el despacho, recoge el melón. Ayuda al capitán a encontrar la carta, buscar el papel teóricamente "en blanco" y usarlo con el candelabro. Pedirle un pase para salir de la ciudad, y coger uno de los papeles que están cerca de la mesa.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

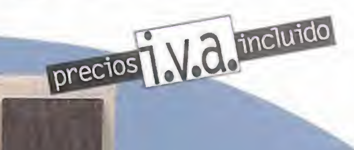
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es



10 AÑOS DE EXPERIENCIA AVALAN NUESTRO COMPROMISO DE CALIDAD



ORDENADORES TECNOWAVE



OFFICE

BÁSICO

Al alcance de cualquier bolsillo

Caja Minitorre
Placa con *Chipset VX-PRO*
Micro **INTEL 166 MMX** (OEM)
Tarjeta Gráfica SVGA PCI 1 Mb
Disquetera 3,5
Disco Duro 1,6 Gb IDE
Memoria RAM de 16 Mb EDO
Monitor 14" BR/NE
Teclado Windows 95 y Ratón.

KIT MULTIMEDIA + 16.990

109.990
10.723 pta/mes

AMD

Asómbrate con K6

Caja Semitorre
Placa con Chipset *Intel 439-TX*
Micro **AMD-K6 200 Mhz**
Tarjeta Gráfica S3-Virge 3D 2Mb
Disquetera 3,5
Disco Duro IDE 2Gb
Memoria RAM de 16 Mb EDO
Monitor 14" BR/NE
Teclado Windows 95 y Ratón
Lector CD-ROM 24X Creative
Tarjeta de Sonido Sound Blaster 16
Altavoces y Micrófono

157.990
15.403 pta/mes

HOME

GAMES

Disfruta con la tecnología MMX

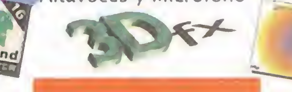
Caja Minitorre
Placa con Chipset *Intel 439 - TX*
Micro **INTEL Pentium MMX 166 Mhz certificado**
Tarjeta Gráfica S3-Virge 3D 2Mb
Disquetera 3,5
Disco Duro **1,7 Gb U-DMA2 (Nueva tecnología en Disco Duro 33Mb/s)**
Memoria RAM de 16 Mb EDO
Monitor 14" Goldstar Digital
Teclado Windows 95 y Ratón
Lector CD-ROM 24X Creative
Tarjeta de Sonido **S.Blaster 16 Value (No OEM)**
Altavoces y Micrófono

159.990
15.598 pta/mes

POWER

Adelántate a los demás

Caja Semitorre con frontal deslizante
Placa Intel Atlanta con Chipset *i 440-LX*
Micro **Intel Pentium II-233 Mhz certificado**
Tarjeta Gráfica S3-Virge 3D 4Mb
Aceleradora Gráfica con Chipset **3Dfx**
Disquetera 3,5
Disco Duro **3,5 Gb IDE U-DMA2**
Memoria RAM de 32 Mb SDRAM
Monitor 15" Goldstar
Teclado Windows 95 y Ratón
Lector CD-ROM 24X Creative
Tarjeta de Sonido **S.Blaster AWE 64 Value + Encarta 97 (No OEM)**
Altavoces y Micrófono



324.990
31.218 pta/mes

[Sistema operativo no incluido] [Windows 95 última versión, con licencia y manuales 15.800 ptas.]

* TU ORDENADOR A LA CARTA

MICROPROCESADORES	
Ampl. Micro MMX de 166 a 200	+21.500
Ampl. Micro MMX de 166 a 233	+42.000
Ampl. Micro PII de 233 a 266	+30.000
Ampl. Micro PII de 233 a 300	+75.000
MEMORIAS	
Ampl. de 16 Mb a 32 Mb	+ 6.500
Ampl. de 16 Mb a 64 Mb	+21.000
Ampl. de 16 Mb a 128 Mb	+49.900
DISCOS DUROS	
De 1,7 U-DMA2 a:	
Ampl. a 2,1 Gb IDE	CERO
Ampl. a 2,5 Gb IDE U-DMA2	+ 4.000
Ampl. a 3,5 Gb IDE U-DMA2	+10.000
Ampl. a 4,3 Gb IDE U-DMA2	+16.500
Caja Extraible IDE	+ 5.000
TECLADO	
Teclado Mecánico Win´95	+ 2.000
TARJETAS DE SONIDO	
De S.B.16 a :	
S.B. 64 V.E. + "Encarta 97"	+ 7.500
S.B. AWE 64 Gold	+26.500
TARJETAS GRAFICAS	
De S3-Virge 3D 2 Mb a:	
Ampl. 1Mb Trident -Virge-Trio 65	+ 2.000
Nº 9 FX-Reality 332	+18.000
Mystique-200 (4Mb) Retail	+19.000
Matrox Millenium II (4Mb) Retail	+31.000
Nº 9 FX-Reality 332	+18.000
Aceler. con Chipset 3D fx (OEM)	+27.000
IMPRESORAS	
HP Deskjet 670	+31.990
HP Deskjet 690C+	+40.990
HP Deskjet 820 Cxi	+41.990
HP Deskjet 870 Cxi	+57.990
HP Laserjet 6L	+63.990
Epson Stylus Color 300	+24.990
Epson Stylus Color 400	+30.990
Epson Stylus Color 600	+43.990
MONITORES	
Goldstar 15"	+18.000
Goldstar 15" Multimedia	+22.000
Samsung 15" SM500S	+19.000
Samsung 15" SM500B	+26.000
Goldstar 17"	+67.000
Samsung 17" Gli	+79.000
SOFTWARE	
MS-DOS	+ 5.290
MS-DOS + Windows 3.11	+14.000
Windows 95 Release 2	+15.800
Lotus Smartsuite V5 (W95)	+ 5.200
Works 4.0 (W95)	+ 5.200
Microsoft Home Collection	+ 6.200
Microsoft Office (SBE)	+47.000
OS/2 Warp 4.0	+10.000
CAJAS	
De Minitorre a Sobremesa CE	+ 6.700
De Minitorre a Semitorre CE	+ 8.600
De Minitorre a Torre CE	+10.500
MODEM	
Modem Pentium HSP 33,6	+ 9.000
Tellink Pockect 33,6	+16.000
Zoom 33,6 interno	+15.000
Zoom 33,6 externo	+20.000
Supra 33,6 interno SP	+18.000
Supra 33,6 externo V+	+17.000
US Robotics 33,6 interno	+23.000
US Robotics 33,6 ext. Flash	+23.000

Conéctate a la Red!
no te quedes aislado

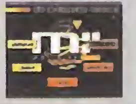
GRATIS
al comprar cualquier equipo en tu CENTRO MAIL

Conexión Infovía



KIT DE CONEXIÓN A INTERNET

Conéctate durante 1 mes de forma gratuita, con todos los servicios y sin limites de tiempo. Buzón de correo de 2 Mb, espacio Web personal y la mayor velocidad que puedas imaginar. Este Kit incluye: *Explorer, NeetMeeting, ComicChat, Mail, News*, etc. y un completo asistente para guiarte en su instalación. Cuenta también con un tutorial con toda la información necesaria sobre Internet-Infovia y las respuestas a todas tus preguntas.



y además, mayor seguridad para tu PC con el antivirus ANYWARE también de regalo.

Anyware SEGURIDAD INFORMATICA

REGALO • Centro Mail

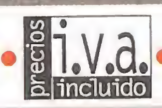
* Los precios de éstas opciones son válidos únicamente a la hora de adquirir un ordenador. En cualquier otra situación los precios a aplicar son los de la página siguiente.

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

precios i.v.a. incluido



Centro MAIL EN INTERNET
www.centromail.es



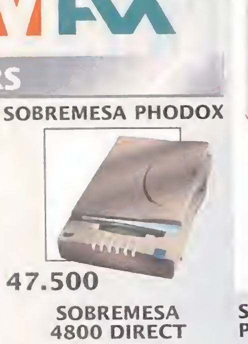


ESCANNERS



COLOR
OFERTA 12.990

SOBREMESA PHODOX
47.500



SUBWOOFER / ALTAVOCES



SUBWOOFER 12.990
60 W 4.990
120 W 5.990
300 W 9.990
240 W 7.990

PAGEPARTNER



28.990

SOBREMESA 4800 DIRECT



OFERTA 18.500
4800 DPI.
Manual en castellano
2 años de garantía

SOBREMESA PROFI 9600
49.990
SCSI • Resolución de 600x1200

SOBREMESA 4800 JEWEL
29.990
SCSI • 4800 DPI
Incluye Controladora

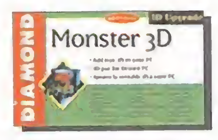
3Dfx

Toda la potencia de una consola de 32 bits en tu PC.



Aceleradora MaxiGamer 3Dfx
29.990





Aceleradora 3D Monster
29.990

MODEMS

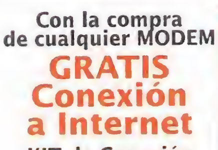
Zoom 33,6



Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada. Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel 5 años de garantía.

int 16.990
ext 22.990

Con la compra de cualquier MODEM
GRATIS Conexión a Internet
KIT de Conexión





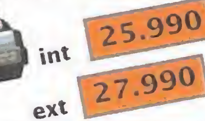
Supra Externo 33,6e V+



Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 33.600 bits por segundo. Es 100% compatible Hayes. Homologado por DGtel.

19.990

US Robotic Sportster

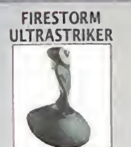


Módem de 33,6 bps actualizable hasta 57,6 kps mediante *flashrom*. Incorpora, como todos los modelos de la sección, software de programas de comunicación. Homologado.

int 25.990
ext 27.990

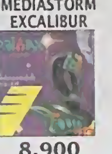
JOYSTICKS

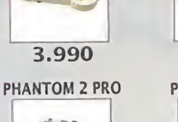


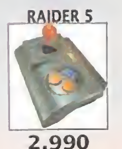
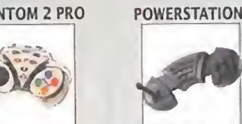


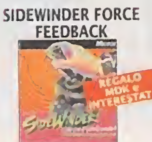


FIRESTORM ULTRASTRIKER 4.990	GRAVIS ANALOG PRO 4.990	GRAVIS BLACKHAWK 6.990	GRAVIS GAME PAD 3.990	GRAVIS GAME PAD PRO 6.990
MEDIASTORM EXCALIBUR 8.900	PC MASTER PAD 2.990	PHANTOM 2+ 3.490	PHANTOM 2 PRO 4.490	POWERSTATION 5.990
PYTHON 5 1.995	RAIDER 5 2.990	SAITEX X36F PROGRAMABLE 15.995	SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 28.990	SIDEWINDER PRECISION PRO 13.990
THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP 25.990	THRUSTMASTER F-16 FLCS 24.990	THRUSTMASTER F-16 TQS 24.990	THRUSTMASTER FORMULA T-2 24.990	THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 12.990
THRUSTMASTER PHAZER PAD 8.990	THRUSTMASTER TOP GUN 7.990	THRUSTMASTER X FIGHTER 11.990	VOLANTE+PEDALES PER4MER 10.990	WINGMAN WARRIOR 12.490





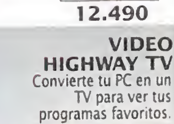






SCANMATE COLOR DELUXE 15.990

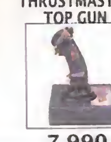
VIDEO HIGHWAY TV
Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos.
16.990



EASY-MOUSE 1.495



TRACK BALL 3.990

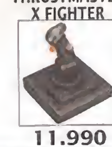


COLOR PAGE-VIVID 21.990

EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo
12.990



Sound BLASTER AWE 64 Value +Encarta97
17.990



Sound BLASTER 16 Plug & Play
9.990

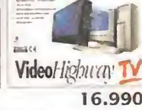
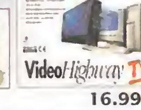


SB AWE 64 Gold 4Mb: 37.990

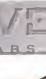
Kit FAMILY CD 32 8X
39.990

BLASTERKEYS (Piano MIDI)
OEM: 9.490

WEBCAM
29.990

CABLE MIDI 3.490
MICROFONO 990
CABLE JOYSTICK DOBLE 1.990



JAZ SCSI interno 56.990
JAZ SCSI externo 74.990
ZIP externo Paralelo 28.990
ZIP externo SCSI 28.990
DISCO JAZ 1 GB 16.990
DISCO ZIP 100 Mb 2.790



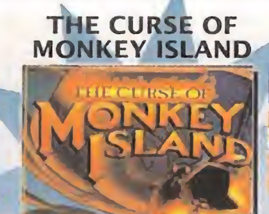
... y toda una seleccionada oferta de componentes

PLACA	
• Pentium 430 HX (Tritón II)	16.990
• Pentium 430 TX	17.990
• Pentium 430 TX (5500)	19.990
• INTEL 430 HX Tucson (en caja)	31.990
• INTEL Pro Venus (en caja)	44.990
CONTROLADORA	
• ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.490
• SCSI Adaptec 1505 ISA	9.490
• SCSI Adaptec 1522 ISA	14.490
• SCSI Adaptec 1542 ISA	32.990
• SCSI Adaptec 2940 PCI OEM	31.990
• SCSI Adaptec 2940 UW OEM	42.990
DISCO DURO	
• 2,1 Gb IDE	29.990
• 1,7 Gb IDE U-DMA2	27.990
• 2,5 Gb IDE U-DMA2	34.990
• 3,5 Gb IDE U-DMA2	39.990
• 4,3 Gb IDE U-DMA2	44.990
MICRO EN CAJA	
• INTEL PENTIUM PRO 200	109.990
• INTEL PENTIUM MMX 166	27.990
• INTEL PENTIUM MMX 200	49.990
• INTEL PENTIUM MMX 233	69.990
• INTEL PENTIUM II 233	94.990
• INTEL PENTIUM II 266	123.990
• INTEL PENTIUM II 300	172.990
• AMD-K6 200 OEM	34.990
• AMD-K6 233 OEM	49.990
TECLADO	
• Teclado Win95	2.990
• Teclado mecánico Win95	4.990
MEMORIA	
• SIMM 1Mb 30 contactos	1.790
• SIMM 4Mb 72 contactos	2.190
• SIMM 4Mb 72 contactos EDO	1.990
• SIMM 8Mb 72 contactos	3.990
• SIMM 8Mb 72 contactos EDO	3.490
• SIMM 16Mb 72 contactos	7.490
• SIMM 16Mb 72 contactos EDO	7.490
• SIMM 32Mb 72 contactos	15.990
• SIMM 32Mb 72 contactos EDO	14.990
• DIMM 32Mb SDRAM	17.990
• DIMM 64Mb SDRAM	42.990
• Memoria 1 Mb SVGA 40 ns	2.990
TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI	
• Trident 9440 1 Mb ampliable	4.490
• S3 TRIO 64 V+ con MPEG	5.490
• S3 Virge 3D 2 Mb EDO	6.990
• Matrox Mystique 220 4 Mb	25.990
• Matrox MilleniumII 4Mb	39.990
• Matrox MilleniumII 8Mb	54.990
• Aceleradora Diamond Stealth Monster 3D	29.990
• Aceleradora Maxi Gamer 3D FX	29.990
• Aceleradora Matrox m3D	19.490
• Creative 3D Blaster	19.990
MONITOR	
Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.	
• GOLDSTAR 14" MPR II (Digital)	32.990
• GOLDSTAR 15" MPR II	54.990
• GOLDSTAR 15" Multimedia	59.990
• SAMSUNG 15" SM500s	49.990
• SAMSUNG 15" Me	59.990
• SAMSUNG 15" SM500b	59.990
• SONY SF100 15"	84.990
• EIZO 15"	84.990
• GOLDSTAR 17" Autoscan	99.990
• SAMSUNG 17" Gli	114.990
• SAMSUNG 17" Glsi 0,26	134.990
CD ROM	
• GOLDSTAR IDE 16X	14.990
• IDE 24X (OEM)	15.990
• GOLDSTAR IDE 24X	17.990
• TOSHIBA SCSI 16X	26.990
• CD-R Virgen Traxdata	390
DISQUETERA	
• 3,5" 1,44 Mb	3.990
VENTILADOR	
• Ventilador PENTIUM Cyrix/P 200	1.190
• Ventilador PENTIUM PRO	3.990
CAJA	
• Minitorre	5.490
• Semitorre	6.990

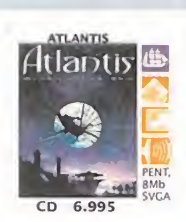
902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

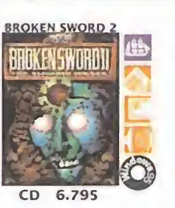
PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/12/97 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

aventuras gráficas


- BLADE RUNNER — CD 7.495
- HOLLYWOOD MONSTER — CD 2.795
- THE CURSE OF MONKEY ISLAND — CD 6.495
- TOMB RAIDER 2 — CD 7.495

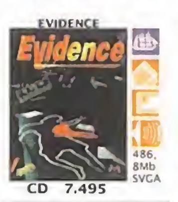
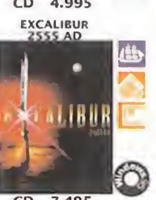








- ACE VENTURA — CD 5.995
- ARK OF TIME — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- ATLANTIS — PENT, 8Mb SVGA — CD 6.995
- BROKEN SWORD — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- BROKEN SWORD 2 — CD 6.795
- BUD TUCKER IN DROUBLE TROUBLE — 486, 4Mb SVGA — CD 4.995
- BURIED IN TIME — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- CRUSADER-NO REMORSE — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- DARK EARTH — CD 7.495





- DAY OF THE TENTACLE — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- DEMENTIA — CD 7.495
- DREAMS — CD 7.495
- ECSTATICA 2 — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.495
- EVIDENCE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- EXCALIBUR 2555 AD — CD 7.495
- FADE TO BLACK — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- GABRIEL KNIGHT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995

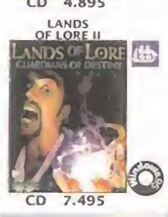








- GABRIEL KNIGHT 2 — 486, 8Mb SVGA — CD 7.975
- GENE MACHINE — 486, 8Mb SVGA — CD 4.895
- GOBLIINS 1 & 2 — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- HARVESTER — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- INCA — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- INDY FATE OF ATLANTIS — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- INFERNO — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- KING'S QUEST VII — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 3.995
- LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495





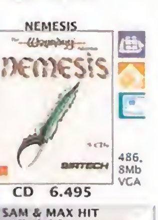




- KYRANDIA 3 — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.990
- LANDS OF LORE II — CD 7.495
- LARRY VI — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- LARRY VII — 486, 8Mb SVGA — CD 4.975
- LIGHTHOUSE — 486, 8Mb SVGA — CD 4.975
- LITTLE BIG ADVENTURE 2 — PENT, 8Mb SVGA — CD 6.495
- LOS JUSTICIEROS — 386, 4Mb VGA — CD 2.795
- LOST EDEN — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- MAGIC CARPET 2 — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990









- MISSION CRITICAL — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- MONKEY ISLAND — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- MONKEY ISLAND 2 — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- MUNDODISCO II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- MYST (EDIC. LIMITADA) — 386, 4Mb SVGA — CD 6.495
- NEMESIS — 486, 8Mb VGA — CD 6.495
- NOCTROPOLIS — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- PANDORA DIRECTIVE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- PANIC IN THE PARK — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 4.995



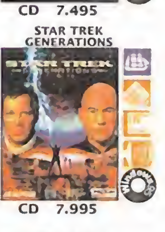






- PAX CORPUS — CD CONS.
- PHANTASMAGORIA II — CD 8.495
- POLICE QUEST SWAT — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- RIVEN (MYST CONTINUA) — CD 7.495
- SAFECRACKER — CD 7.495
- SAM & MAX HIT THE ROAD — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- SHADOW OF THE COMET — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.995
- SHERLOCK HOLMES II — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- SHIVERS — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 3.190









- SOULTRAP — CD 7.495
- SPACE QUEST I — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- STAR TREK BORG — CD 6.495
- STAR TREK GENERATIONS — CD 7.995
- TERRATOPIA — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- THE 11TH HOUR — OFERTA CD 1.990
- THE DIG — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- THE LAST DINASTY — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- THE LAST EXPRESS — CD 7.495







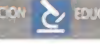
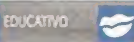


- THE NEVERHOOD — CD 8.495
- THE RIDDLE OF MASTER LU — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- TIME COMMANDO — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- TIMELAPSE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- TOONSTRUCK — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.990
- TORIN'S PASSAGE — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995
- TOUCHÉ: FIFTH MUSKETEER — 386, 4Mb SVGA — CD 6.995
- WOLF — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- WOODRUFF — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995

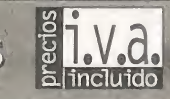
 MANUAL ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLÉS

 VOCES INGLÉS

 PANTALLA INGLÉS

 AVENTURA GRÁFICA
 DEPORTIVO
 DIVULGACIÓN
 EDUCATIVO

 ERÓTICO

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos



estrategia rol · mesa

AGE OF EMPIRES


CD 7.495

CONSTRUCTOR

486, 8 Mb. SVGA
CD 6.795

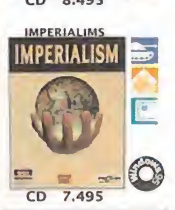
TOTAL ANNIHILATION

CD 7.495

X-COM APOCALYPSE

CD 7.495

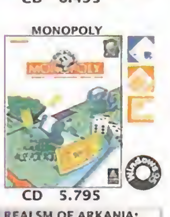
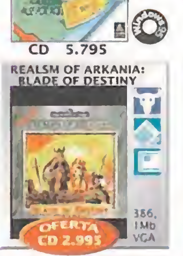


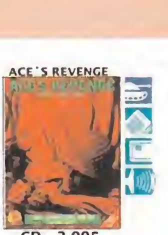
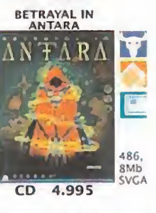







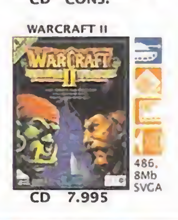






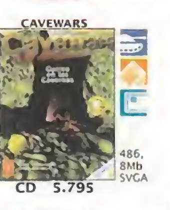


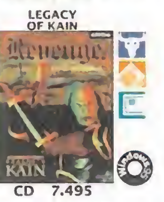


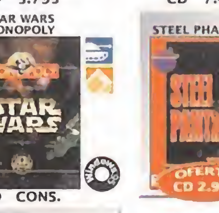






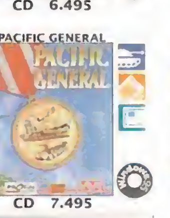


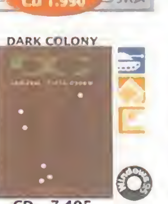


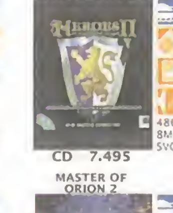
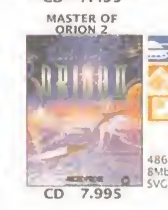




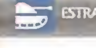
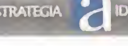


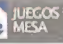
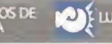





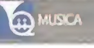

Título	Precio	Requisitos
3D ULTRA PINBALL	OFERTA CD 1.995	486, 4Mb SVGA
7TH LEGION	CD 7.495	
ACE´S REVENGE	CD 2.995	
ALIEN LEGACY	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
ALLIED GENERAL	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
ASCENDANCY	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb SVGA
ATMOSFEAR	CD 2.795	486, 4Mb SVGA
AZRAEL´S TEAR	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
BALLS OF STEEL	CD CONS.	
BATTLEGROUND: WATERLOO	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
BEAST & BUMPKINS	CD 6.495	
BETRAYAL IN ANTARA	CD 4.995	486, 8Mb SVGA
BIRTHRIGHT	CD 4.995	
CAESAR II	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
CAVEWARS	CD 5.795	486, 8Mb SVGA
CHESSMASTER 5500	CD 7.495	
CIVIL WAR (WHITE LABEL)	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb SVGA
CIVILIZATION II	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
CIVNET	CD 3.900	486, 8Mb VGA
CLOSE COMBAT 2: A BRIDGE TOO FAR	CD 7.495	
COMBAT CHESS	CD 2.795	
COMMAND & CONQUER	OFERTA CD 1.990	
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	CD 6.795	486, 8Mb VGA
CONQUEST EARTH	CD 7.495	PENT, 16Mb SVGA
CREATURES	OFERTA CD 2.990	
DARK COLONY	CD 7.495	
DARK REIGN	CD 7.495	
DIABLO	CD 8.495	
DUNGEON KEEPER	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
EARTH 2140	CD 4.995	PENT, 16Mb SVGA
EXTREME PINBALL	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
FALLEN HAVEN	CD 6.495	
GETTYSBURG	CD 6.495	
GALAPAGOS	CD 6.495	
HARVEST OF SOULS	CD 6.995	486, 12Mb SVGA
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
IMPERIALIMS	CD 7.495	
IMPERIUM GALACTICA	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
INCUBATION	CD 7.495	
KRUSH KILL'N' DESTROY	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
LA SOMBRA SOBRE RIVA	CD 4.995	486, 8Mb VGA
LEGACY OF KAIN	CD 7.495	
MAGESLAYER	CD 6.495	
MAGIC EL ENCUENTRO	CD 7.995	
MASTER OF ORION 2	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
MILLENIA	OFERTA CD 1.995	386, 8Mb VGA
MONOPOLY	CD 5.795	
MYTH: THE FALLEN LORDS	CD CONS.	
OFFENSIVE	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb SVGA
OUTPOST 2	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
OVER THE REICH	CD 5.795	486, 8Mb VGA
PACIFIC GENERAL	CD 7.495	
PANZER GENERAL II	CD 7.495	
PC POKER	CD 2.495	486, 2Mb VGA
PRO PINBALL: TIMESHOCK	CD 2.795	PENT, 8Mb SVGA
REALSM OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY	OFERTA CD 2.995	386, 1Mb VGA
REALMS OF ARKANIA: STAR TRAIL	OFERTA CD 2.995	386, 2Mb VGA
RISK	CD CONS.	
STAR CRAFT	CD CONS.	
STAR WARS MONOPOLY	CD CONS.	
STEEL PHANTERS	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
SUB CULTURE	CD CONS.	PENT, 16Mb SVGA
THE CHESSMASTER 4000	OFERTA CD 2.995	
THEME HOSPITAL	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
THEME PARK	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
TILT	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb VGA
WARCRAFT II	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
WARCRAFT II EXP. SET	CD 3.995	
WARHAMMER	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
WARLORDS III	CD 6.495	
X-COM TERROR FROM THE DEEP	OFERTA CD 1.995	386 4Mb VGA
Z	OFERTA CD 1.990	486 8Mb SVGA





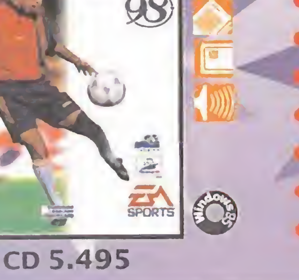





ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

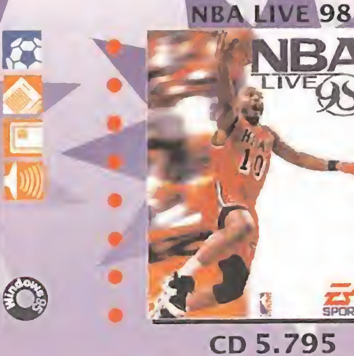
deportivos lucha

FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98 — CD 5.495



FUTBOL PRO — CD 2.795



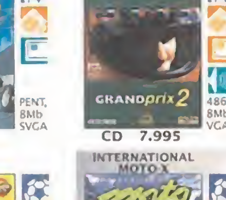

NBA LIVE 98 — CD 5.795



PC FUTBOL 6.0 — CD 2.995

- 3D ULTRA MINI GOLF — CD 3.995 (486, 8Mb VGA)
- 4-4-2 SOCCER — CD 3.895 (PENT, 16Mb SVGA)
- ACTUA GOLF 2 — CD 6.495
- ACTUA SOCCER 2 — CD 6.495
- ADD-ONS FOR GRAND PRIX II — CD 1.495
- ANDRETTI RACING — CD 5.495
- BRITISH OPEN CHAMPIONSHIP GOLF — CD 7.495
- CARMAGEDDON — CD 6.495 (PENT, 8Mb VGA)
- DEATH RALLY — OFERTA CD 1.990 (486, 8Mb VGA)
- DESTRUCTION DERBY 2 — CD 7.495 (PENT, 8Mb SVGA)
- F1 GRAND PRIX 2 — CD 7.995 (486, 8Mb VGA)
- FIFA SOCCER MANAGER — CD 5.795
- FIGHTING FORCE — CD 7.495
- FORMULA 1 — CD 7.495
- FORMULA KARTS — CD 5.495
- GRAND PRIX MANAGER — OFERTA CD 1.995 (486, 4Mb VGA)
- GRAND PRIX MANAGER 2 — CD 7.995 (486, 8Mb SVGA)
- GT RACING 97 — CD 5.495 (486, 16Mb VGA)
- IGNITION — CD 4.895 (PENT, 8Mb SVGA)
- INTERNATIONAL MOTO X — OFERTA CD 1.495 (486, 4Mb VGA)
- INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP — CD 5.995
- INTERSTATE' 76 — CD 7.995
- IRON & BLOOD — CD 6.495 (PENT, 16Mb SVGA)
- JACK NICKLAUS 4 — CD 5.795
- KICK OFF 98 — CD 2.795
- KIKO WORLD FOOTBALL 98 — CD 5.495
- LINKS 386 (KIXX) — OFERTA CD 1.995 (386, 4Mb VGA)
- LINKS LS — CD 8.495 (486, 16Mb SVGA)
- MADDEN NFL 98 — CD 5.795
- MANX TT — CD CONS.
- MANIC KARTS — OFERTA CD 1.495 (486, 8Mb SVGA)
- MORTAL KOMBAT 3 — OFERTA CD 2.990 (486, 8Mb VGA)
- MORTAL KOMBAT TRILOGY — CD 6.495
- MOTOR RACER — CD 6.495
- NASCAR RACING — OFERTA CD 1.995 (486, 8Mb VGA)
- NASCAR RACING II — CD 4.975 (486, 16Mb VGA)
- NBA HANGTIME — CD 6.495
- NBA JAM EXTREME — CD 7.495
- NBA JAM TOURNAMET EDIT. — OFERTA CD 2.990 (486, 8Mb SVGA)
- NEED FOR SPEED II (S.E) — CD 6.495 (pent, 8Mb SVGA)
- NHL 98 — CD 5.795
- PGA TOUR PRO — CD 5.795
- POD — CD 7.495 (PENT, 16Mb SVGA)
- PRAY FOR DEATH — OFERTA CD 1.990 (486, 8Mb VGA)
- RALLY CHALLENGE — CD 4.995
- RALLY CHAMPIONSHIP (GOLDEN LINE) — CD 1.990
- ROAD RASH — OFERTA CD 2.990
- ROLAND GARROS — CD 6.495 (486, 8Mb SVGA)
- SAMPRAS TENNIS 97 — CD 7.495 (PENT, 8Mb VGA)
- SCREAMER 2 — OFERTA CD 2.990 (PENT, 8Mb SVGA)
- SCREAMER RALLY — CD 3.895
- SEGA RALLY CHAMPIOSHIP — CD CONS.
- SEGA TOURING CAR — CD CONS.
- SENSIBLE WORD OF SOCCER — OFERTA CD 1.495 (386, 4Mb VGA)
- SIM GOLF — CD 7.495
- SPEED DEMONS — CD 2.795 (486, 8Mb SVGA)
- SPEEDBOAT ATTACK GT — CD 6.495
- STRIKER 96 — OFERTA CD 1.995 (486, 8Mb VGA)
- TEN PIN ALLEY — CD 5.795 (PENT, 16Mb SVGA)
- TEST DRIVE 4 — CD 6.495
- TEST DRIVE OFF-ROAD — CD 7.495 (PENT, 12Mb SVGA)
- TIME WARRIORS — CD 3.950 (PENT, 8Mb SVGA)
- TNN 96 — OFERTA CD 2.990 (386, 4Mb VGA)
- TOCA TOURING CAR — CD 7.495
- VIRTUA FIGHTER 2 — CD 7.495
- VIRTUAL KARTS — OFERTA CD 1.995 (486, 8Mb VGA)
- WAR GODS — CD 6.495
- WE ALL NEED EXTRA SPEED — CD 3.995
- WORLDWIDE SOCCER — CD 7.990
- WRECKING CREW — CD CONS.
- X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM — CD 6.495 (486, 8Mb SVGA)
- ZONE RAIDERS — OFERTA CD 1.995 (486, 8Mb VGA)







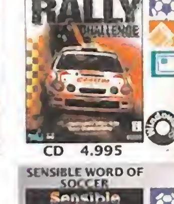












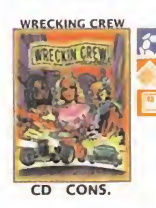




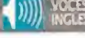
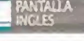
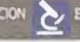
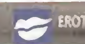










 MANUAL ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLES
 VOCES INGLES
 PANTALLA INGLES
 AVENTURA GRAFICA
 DEPORTIVO
 DIVULGACION
 EDUCATIVO

 EROTICO

arcade plataformas

ABBE'S ODDYSEE — CD CONS.





HEXEN II — CD 7.495

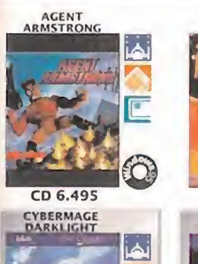
JEDI KNIGHT: DARK FORCES II — CD 7.495



QUAKE II — CD 7.495



AGENT ARMSTRONG — CD 6.495
ATOMIC BOMBERMAN — CD 4.895
BANZAI BUG — CD 6.495
BLOOD — CD 7.495 — PENT, 16Mb VGA
BLADE RUNNER — CD 7.495
BUBBLE BOBBLE — OFERTA CD 2.495 — 486, 8Mb VGA
BUG TOO! — CD 5.495
BUST-A-MOVE 2 — CD 4.895
CHASM THE RIFT — CD 5.995





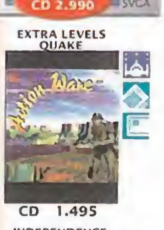
CYBERMAGE DARKLIGHT — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA
DESCENT — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
DONALD IN COLD SHADOW — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
DOOM II — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
DUKEN NUKEM 3D (KIXX) — OFERTA CD 3.495 — 486, 8Mb SVGA
EXHUMED — CD 6.495 — 486, 4Mb SVGA
EXTRA LEVELS DARK FORCES — CD 1.495
EXTRA LEVELS DUKE NUKEM 3D — CD 1.495
EXTRA LEVELS HERETIC/HEXEN — CD 1.495








EXTRA LEVELS QUAKE — CD 1.495
EXTREME ASSAULT — CD 5.795 — PENT, 16Mb SVGA
FROGGER — CD 5.495
G-POLICE — CD CONS.
GUTS 'N' GARTERS — CD 5.995 — PENT, 16Mb SVGA
HARDLINE — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb VGA
HEAVY GEAR — CD 7.495
HERETIC — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb VGA
HEXEN — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb VGA






INDEPENDENCE DAY — CD 6.495
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA — CD 6.495
LODE RUNNER — OFERTA CD 1.995
LOMAX — CD 5.795
LOST VIKINGS 2 — CD 6.495 — 486, 16Mb SVGA
MAGIC CARPET 2 — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb VGA
MDK — CD 4.895 — PENT, 16Mb SVGA
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES — OFERTA CD 3.495 — 486, 8Mb SVGA
MEGAMAN X3 — CD 3.895

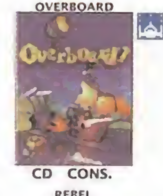





MEN IN BLACK — CD 6.495
MORTAL COIL — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb VGA
NO RESPECT — CD 5.995
NUCLEAR STRIKER — CD 5.795
OUTLAWS — CD 6.495
OVERBOARD — CD CONS.
PERFECT WEAPON — CD 6.495
POSTAL — CD 7.495
POWER RANGERS — CD 2.795 — 486, 8Mb SVGA










PUZZLE BOBBLE — CD 4.895
QUAKE — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA
RAYMAN — OFERTA CD 3.495 — 486, 4Mb SVGA
REALMS OF THE HAUNTING — CD 7.495 — 486, 8Mb VGA
REBEL ASSAULT — OFERTA CD 2.495 — 386, 4Mb VGA
REBEL ASSAULT II — CD 5.995 — 486, 8Mb VGA
REDNECK RAMPAGE — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA
RETURN FIRE — OFERTA CD 1.495
REVOLUTION X — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb VGA





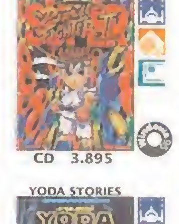





RIOT — CD 5.795 — PENT, 8Mb SVGA
SANDWARRIORS — CD 6.495 — PENT, 8Mb VGA
SCORCHED PLANET — OFERTA CD 1.990 — PENT, 8Mb VGA
SHADOW WARRIORS — CD 6.995
SHATTERED STEEL — OFERTA CD 2.490 — 486, 8Mb SVGA
SHOCKWAVE ASSAULT — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA
SONIC 3D — CD 5.495
STARFIGHTER 3000 — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb VGA
SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO — CD 3.895





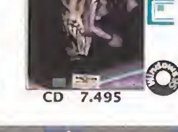
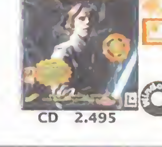



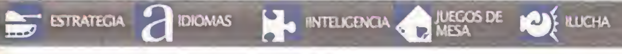
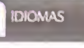
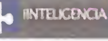
T-MEK — OFERTA CD 1.295 — 486, 8Mb SVGA
TAKE NO PRISIONERS — CD 5.795
TERRACIDE — CD 7.495
THE CROW: CITY OF ANGELS — CD 7.495
THE ULTIMATE DOOM — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
TIGERSHARK — CD 5.995
TRASH IT — CD 6.495 — 486, 8Mb VGA
TUROK — CD 7.495
YODA STORIES — CD 2.495

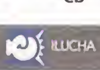
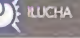


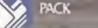


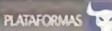


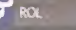



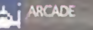
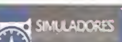
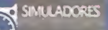
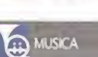













ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

simuladores



6881 HUNTER KILLER — CD 7.495



FLIGHT SIMULATOR 98 — CD 8.990



JOINT STRIKER FIGHTER — CD 7.495



US NAVY FIGHTERS'97 — CD 7.495







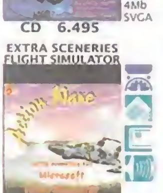
- 1942 PACIFIC AIR WAR — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- 1944 ACROSS THE RHINE — CD 7.995 — 386, 4Mb VGA
- A-10 CUBA — CD 7.995
- A-10 TANK KILLER — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb VGA
- ACES OF THE PACIFIC — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb VGA
- ACES OVER EUROPE — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb VGA
- ADVANCED TACTICAL FIGHTER — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- AH-64D LONGBOW — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- AH-64D LONGBOW: FLASHPOINT KOREA — CD 4.895







- AIRLINE SIMULATOR — CD 6.495 — 486, 4Mb SVGA
- APACHE LONGBOW — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- ARCHIMDEAN DINASTY — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- A.T.F: NATO FIGHTERS — CD 4.895
- BACK TO BAGHDAD — CD 7.995 — PENT, 16Mb SVGA
- BOEING 737 — CD 6.495 — 486, 4Mb VGA
- COMANCHE — CD 7.495 — PENT, 16Mb SVGA
- DARKLIGHT CONFLICT — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA
- EXTRA MISSIONS WING COMMANDER — CD 1.495








- EXTRA SCENERIES FLIGHT SIMULATOR — CD 1.495
- F-15 STRIKE EAGLE II — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA
- F-16 FIGHTING FALCON — CD 7.995 — 486, 16Mb SVGA
- F-22 LIGHTNING II — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- FAST ATTACK — CD 4.975 — 486, 8Mb SVGA
- FIGTHER WING — OFERTA CD 3.995 — 386, 4Mb VGA
- FLIGHT MAGIC (ADD ONS FLIGHT SIM) — CD 3.995
- FLIGHT UNLIMITED II — CD 7.995
- FLYING CORPS — CD 8.495 — PENT, 16Mb SVGA

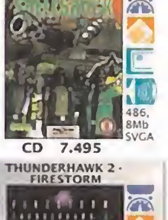




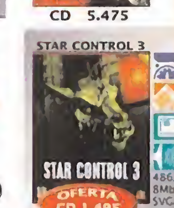



- HIND — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- IF 22 RAPTOR — CD 7.990
- JETFIGHTER FULL BOURN — CD CONS.
- M1 TANK PLATOON — OFERTA CD 1.995 — 286, 1Mb VGA
- NAVY STRIKE — OFERTA CD 1.990 — 386, 1Mb VGA
- PRIVATEER — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- PRIVATEER 2: THE DARKENING — CD 8.495 — PENT, 8Mb SVGA
- RED BARON — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb VGA
- RED BARON II — CD 5.475







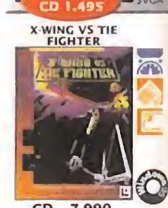


- SABRE ACE — CD CONS.
- SAIL 2000 — CD CONS.
- SEA WOLF — OFERTA CD 2.990 — 386, 4Mb VGA
- SHELLSHOCK — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- SIERRA PRO PILOT — CD CONS.
- SILENT HUNTER — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- SILENT THUNDER — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb SVGA
- SIM COPTER — CD 7.495
- STAR CONTROL 3 — OFERTA CD 1.495 — 486, 8Mb SVGA



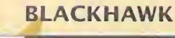






- STAR CRUSADER — OFERTA CD 1.995 — 386, 4Mb VGA
- STRIKE COMMANDER — OFERTA CD 2.990 — 486, 4Mb VGA
- SUPER EF 2000 — CD 8.495
- THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb VGA
- TIE FIGHTER — OFERTA CD 2.495 — 486, 6Mb VGA
- TOM CLANCY SSN — CD 6.495
- TOP GUN — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- X-WING — OFERTA CD 2.495 — 386, 4 Mb VGA
- X-WING VS TIE FIGHTER — CD 7.990

superofertas



BLACKHAWK — OFERTA PC 795 — 386, 3 Mb VGA



EXTASY — OFERTA PC 795 — 386, 3 Mb VGA



LIVERPOOL — OFERTA PC 795 — 386, 1Mb VGA



LOST VIKINGS — OFERTA PC 795 — 386, 1 Mb VGA



PACK THE GREATEST — OFERTA PC 795 — 286, 1 Mb VGA



SHANGHAI II — OFERTA PC 495 — 386, 4 Mb VGA

precios **i.v.a.** incluido

ARGENTINA

Presentando esta revista obtendrás en Centro MAIL - Buenos Aires un 10% de descuento en todas tus compras en efectivo sobre los precios vigentes.



PARANA, 504 TEL. 371 13 16
CODIGO POSTAL C.P. (1017)

PACKS

PACK MULTIACTION



1. CYBER POLICE
2. KING QUEST VII
3. LOS JUSTICIEROS

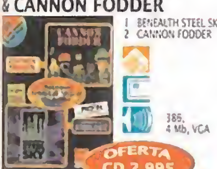
CD 2.995

PACK MULTISPORTS 98

1. KICK OFF 97
2. TENNIS ELBOW
3. NASCAR RACING 2

CD 2.995

BENEALTH STEEL SKY & CANNON FODDER



1. BENEALTH STEEL SKY
2. CANNON FODDER

386, 4 Mb, VGA

OFERTA CD 2.995

KING'S QUEST COLLECT.

1. KING'S QUEST 1
2. KING'S QUEST 2
3. KING'S QUEST 3
4. KING'S QUEST 4
5. KING'S QUEST 5
6. KING'S QUEST 6

386, 4 Mb, VGA

CD 5.995

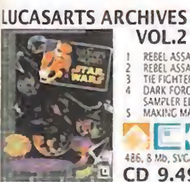
LARRY COLLECTION

1. LARRY 1
2. LARRY 2
3. LARRY 3
4. LARRY 5
5. LARRY 6

386, 4 Mb, VGA

CD 5.995

LUCASARTS ARCHIVES VOL.2



1. REBEL ASSAULT
2. REBEL ASSAULT II
3. TIE FIGHTER
4. DARK FORCES SUPER SAMPLER EDITION
5. MAKING MAGIC

486, 8 Mb, SVGA

CD 9.495

MEGARACE & BLOODNET

1. MEGARACE
2. BLOODNET

386, 4 Mb, VGA

OFERTA CD 1.995

PACK AIR COMBAT CLASSICS

1. BATTLEHAWKS 1942
2. SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
3. THEIR FINEST HOUR

286, 1 Mb, VGA

CD 2.495

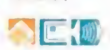
PACK AWARD WINNERS GOLD





1. SENSIBLE SOCCER
2. SNOOKER
3. ELITE PLUS
4. ZOOL

286, 1 Mb, VGA





OFERTA PC 995

P. GOLDEN COLLECTION V.2



1. STEEL PHANTERS
2. 1944 ACROSS THE RHINE
3. TRANSPORT TYCOON
4. F-14 FLEET DEFENDER
5. USS TICONDEROGA
6. FIELDS OF GLORY
7. RALLY
8. AL UNSER JR
9. SUBWAR 2050
10. WARRIORS

CD 6.995

486, 4 Mb, VGA

MEGAPACK VOL. 7

1. 3D ULTRA PINBALL 2
2. CAESAR II
3. EARTHWORM JIM
4. ROAD RASHS
5. CREATURE SHOCK
6. U.S. NAVY FIGHTERS
7. GENEWARS
8. MISSION FORCE CYBERSTORM
9. A-10 CUBA
10. HEROES OF MIGHT & MAGIC

CD 8.990

486, 4 Mb, VGA

PACK RUSSIAN 6 PACK



1. CRETA
2. LINEMAN
3. FLYING PIC
4. SHADOWS
5. BOMBS
6. FAST RING

286, 1 Mb, VGA

OFERTA PC 995

POLICE QUEST COLLECTION

Sumergete en 4 emocionantes operaciones policiacas absolutamente realistas. Diseñado con la colaboracion de Daryl F. Gates, Jefe de policia de la ciudad de Los Angeles. ¡ Emocion, accion y entretenimiento!.

CD 5.475

386, 4 Mb, VGA

QUEST FOR GLORY COLL.

1. QUEST FOR GLOY I
2. QUEST FOR GLOY II
3. QUEST FOR GLORY III
4. QUEST FOR GLORY IV

CD 5.475

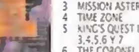
486, 8 Mb, VGA

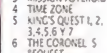
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY

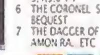
1. MISTERY HOUSE
2. THE WIZARD AND THE PRINCESS
3. MISSION ASTEROID
4. TIME ZONE
5. KING'S QUEST I, 2, 3, 4, 5, 6 Y 7
6. THE CORONEL'S BEQUEST
7. THE DAGGER OF AMON RA. ETC

CD 6.995

486, 8 Mb, SVGA









SPACE QUEST COLLECTION

1. SPACE QUEST I
2. SPACE QUEST II
3. SPACE QUEST III
4. SPACE QUEST IV
5. SPACE QUEST V

CD 5.475

386, 4 Mb, VGA

WITCHAVEN II / HÉROES MIGHT & MAGIC

Enfréntate a quienes pretenden desbaratar la paz en las tierras de Ironfist que dura ya 25 años

CD 2.995

486, 8 Mb, SVGA

Ven a conocer tu CENTRO MAIL

ALICANTE



PADRE MARIANA, 24
TEL. 514 39 98

Benidorm ALICANTE



AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER TEL. 681 31 08

Elche ALICANTE



CRISTOBAL SANZ, 29
TEL. 546 79 59

ALMERIA



AV. DE LA ESTACION, 28
TEL. 26 08 43

Gijón ASTURIAS



AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL. 534 37 19

BARCELONA



C.C. BARCELONA GLORIES
DIAGONAL 280. TEL. 486 08 64

BARCELONA

CARRER DE PAU CLARIS, 97
TEL. 412 63 10

BARCELONA

CARRER DE SANTS, 17
TEL. 296 69 23

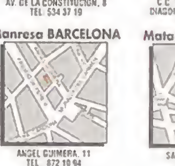
Badalona BARCELONA

SOLEDAT, 12
TEL. 464 46 97

Badalona BARCELONA

C.C. MONTIGALA
C/ OLOF PALME. TEL. 465 68 76

Manresa BARCELONA



ANGEL GUIMERA, 11
TEL. 872 10 94

Mataró BARCELONA





SAN CRISTOFOR, 13
TEL. 796 07 16

Sabadell BARCELONA

FILADORS, 240
TEL. 713 61 16

BURGOS

C.C. Cº DE LA PLATA
AV. CASTILLA Y LEON PL. ALTA. LOC. 7
TEL. 22 27 17

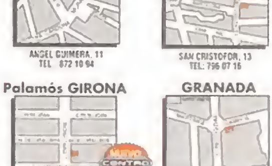
CÓRDOBA

MARIA CRISTINA, 3
TEL. 48 66 00

GIRONA

JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147
TEL. 22 47 29

Palamós GIRONA



CARRER ENRIC VINCKE S/N
TEL. 60 16 65

GRANADA

MARTINEZ CAMPOS, 11
C/V RECOGIDAS TEL. 26 69 54

HUESCA

ARGENSOLA, 2
TEL. 23 04 04

JAÉN

PASAJE MAZA, 7
TEL. 25 82 10

LA CORUÑA

DONANTES DE SANGRE, 1
TEL. 14 31 11

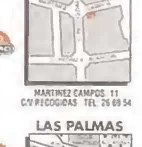
Stgo. de C. LA CORUÑA

C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL. 59 92 88

Logroño - LA RIOJA

DOCTOR MUGICA, 6
TEL. 20 78 33

LAS PALMAS



PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL. 23 46 51

LAS PALMAS

C. C. LA BALLENA

MADRID

Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL. 527 82 25

MADRID

MONTERA, 32, 2º
TEL. 522 49 79

MADRID

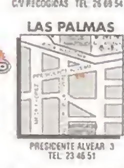
C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL. 378 22 22

Alcalá de H. MADRID

MAYOR, 89
TEL. 880 26 92

Alcobendas MADRID









CONSTITUCION, 15
C. COM. PICASSO TEL. 652 03 87

Alcorcón MADRID

CISNEROS, 47
TEL. 643 62 20

Las Rozas MADRID

C.C. BURGOCENTRO II
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL. 637 47 03

Móstoles MADRID

AV. DE PORTUGAL, 8
TEL. 617 11 15

Torrejón MADRID

C.C. PARQUE CORREDOR Ctra. N-II
TEL. 656 24 11

MÁLAGA

ALMANSA, 14
TEL. 261 52 92

Fuengirola MÁLAGA





AV. JESUS SANTO REY
ED. OFISOL, 4 TEL. 246 38 00

MURCIA

C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL. 29 46 16

Pamplona NAVARRA

PINTOR ASARTA, 7
TEL. 27 18 06

Palma de MALLORCA

PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
LOCAL 9. TEL. 72 00 71

Palma de MALLORCA

C.C. PORTO PI-CENTRO
PASEO MARITIMO, 54. TEL. 40 55 73

Vigo PONTEVEDRA

PLAZA DE LA PRINCESA
TEL. 22 03 39

SALAMANCA



TORO, 84
TEL. 26 16 81

S. Sebastián DONOSTI

AV. DE ISABEL II
TEL. 44 56 60

Sta. Cruz de TENERIFE

RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL. 29 30 83

SEGOVIA

C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC. 21
C/ REAL TEL. 46 34 62

SEVILLA

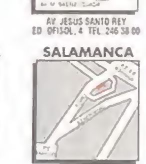
C. COMERCIAL LOS ARCOS
LOCAL B-4. TEL. 467 52 23

VALENCIA



PINTOR BENEDITO, 2
TEL. 380 42 37

VALENCIA





C.C. EL SALER. BULEVAR SUR
TEL. 333 96 19

VALLADOLID

C.C. AVENIDA. Pº DE ZORRILLA, 54-56
TEL. 22 18 28

VITORIA-GASTEIZ

MANUEL IRADIER, 9
TEL. 13 78 24

Bilbao VIZCAYA

PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4
TEL. 410 34 73

Las Arenas VIZCAYA

CALLE DEL CLUB, 1
TEL. 464 97 03

ZARAGOZA

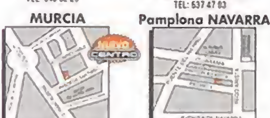
C. C. INDEPENDENCIA
C/ CADIZ, 14 TEL. 976 21 82 71

ZARAGOZA





ANTONIO SANGENIS, 6
(SECTOR DELICIAS) TEL. 976 53 61 56







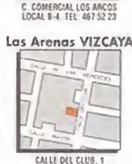
















Tu pedido de forma sencilla

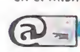


¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

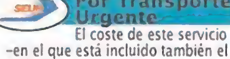
Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax



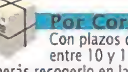
Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos sus datos al número de fax: **(91) 380 34 49**

Por Correo



Escribe tus datos personales detallados y los productos solicitados en el cupón y envíalo a la dirección indicada en el mismo.

Por Internet



También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

!! Actualmente, todos nuestros envios se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

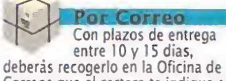
¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

El coste de este servicio -en el que está incluido también el embalaje, y el seguro- es:

- España peninsular 750 pta.
- Baleares 1.000 pta.

Por Correo



Con plazos de entrega entre 10 y 15 días, deberás recogerlo en la Oficina de Correos que el cartero te indique en el aviso que deje en tu buzón. El coste de estos envíos es de 400 pta. para España y 1.000 pta. para la U.E.

902-17-18-19

Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. Sábados de 10.30h a 14h.

También en internet : www.centromail.es



MC M

Precios válidos hasta 31/12/97 o fin de existencias.

Recortar y enviar este cupón a: Centro MAIL ■ "Cupones" ■ Cº de Hormigueras, 124 Ptal 5, 5º F ■ 28031 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	SISTEMA	PRECIO
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....

☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE — GASTOS ENVIO ....
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS — TOTAL ....

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la *Agencia de Protección de Datos*. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro *Servicio de Atención al Cliente*, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de *Centro Mail*.( )

¿QuÉ He HeCHo yO PaRa MeReCeR EsTo?

Este mes incluimos un especial "¿Qué he hecho yo para merecer esto?", en el que os mostramos dos extractos de las cartas, a nuestro parecer, más explícitas, y claras de cuantas han podido llegar a nuestra redacción en el tiempo que llevamos en el mercado. Creemos que la frase que caracteriza este mes a la sección es "Ni Tanto ni tan Calvo"...
Por un lado, un lector que, por su forma de expresarse y de amenazar, poco menos que nos hace responsables de los desmanes acaecidos en la época del descubrimiento de América, y por el otro, alguien que se deshace en elogios y alabanzas –gracias, por supuesto, por tus halagos– hacia nuestra revista.
Dejamos, desde luego, en el anonimato los nombres de los susodichos lectores.

PIEDRAS...

(...) Ustedes van a seguir haciendo el negocio mientras los ESTÚPIDOS usuarios se ven reflejados en SUS ESPEJITOS DE COLORES, tal como lo hicieron hace 500 años, ROBÁNDOLE a otros, como TODA patética historia de PIRATAS de CUARTA.
Por otro lado, su revista, MICROMANÍA, es una VERDADERA M... que sólamente promociona a INTEL y sus secuaces –y no me importa escribir mal en su idioma de cuarta (los secuaces son los que están prendidos en el negocio con ustedes, que son igual de LADRONES)–.
La revista es ANTIECOLÓGICA, porque tiene una cantidad de páginas con ABSOLUTAMENTE NADA y deja MUCHO que desear. Se cortaron una cantidad de árboles para imprimir esa PORQUERÍA que promociona las placas auspiciadas por Micro$oft y demás.
El CD es una miseria, no tiene NADA, sólamente restos de películas que aparecen promocionadas en la televisión.
Y además, las demos publicadas NUNCA funcionan, y si lo hacen, requieren un equipo como el que ustedes dice que requiere, siendo obsoleto al poco tiempo.

Humor · por Ventura y Nieto



¿Cuántos... problemas nos dará la primera versión de Windows 98, una vez que la instalemos en nuestro ordenador?

¿Qué... pensarán aquellos que se compren una Monster 3D estas Navidades, cuando sepan que a lo largo del próximo año va a aparecer otra tarjeta de Diamond con el chip Voodoo II, de mejores prestaciones?

¿Cuándo... se darán cuenta los organizadores del SIMO, que una feria dedicada a un sector concreto, tiene que estar realmente dedicada a profesionales exclusivamente, al menos en los días señalados a tal efecto?

¿Cómo... se tomarán los aficionados al «Duke Nukem 3D» el cambio de pixeles a polígonos del «Duke Nukem Forever»?

Sin más, les deseo que desaparezcan o que no hagan más una revista tan POCO ECOLÓGICA –cortando árboles de nuestros hijos para imprimir esta poca cosa tan vacía como la cabeza de COLÓN–.

...Y FLORES

(...) Mi intención es decir, simple y llanamente que sois cojo...; todos los que hacéis la revista ponéis en ella vuestra magia personal, lo que unido a la enorme experiencia que tenéis, hace la que, para mi gusto –y el de una inmensa mayoría–, es la mejor revista de los adictos al mundo de los juegos informáticos, las noticias, el humor –de un más que tremendo Ventura y Nieto– y... en fin, ¡¡¡TODO!!! Gracias por todos estos años que me habéis proporcionado de amistad informática, pues, aunque cuesta mucho encontrar gente que nos entienda a los informático-adictos, siempre tenemos en vosotros un sitio donde estar a gusto y un grupo de amigos que nos entienden y apoyan. Seguid así, con ansia de mejora. Sois esa gente maravillosa que nos hace escapar a un mundo maravilloso y siempre distinto, este mes, he vuelto a aquella isla del mono que tantos momentos buenos me dio; una cosa más, no sé si lo he dicho, ¡¡sois estupendos!!

Dicho esto, ya sabéis dónde enviar vuestras cartas o e-mails:

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes.
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.

También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

Lo peor del mes

Que aprovechando las fechas navideñas, ciertas personas, de cuyo nombre no queremos acordarnos, se aprovechen de los pobres usuarios informáticos, sacando a la venta de forma desmesurada títulos bajos en calidad y nulos en originalidad, encubiertos perfectamente con portadas coloristas y formatos lujosos, que en absoluto son lo que en un principio aparentan.
¿Es que cuando sienten el olor del dinero, pierden todo espíritu navideño y buscan aprovecharse de aquella gente afectada por el consumismo de esta época estival?

FORMIDABLE...

... que ya quede menos tiempo para poder disfrutar del buen hacer de los programadores de Dinamic, con «PC Fútbol 6.0». El número de horas y medios técnicos que utilizan en cada una de sus versiones está siendo incrementado progresivamente y eso se nota en los resultados. Para esta versión se incorporará la gestión de contratos televisivos, negociaciones más personalizadas, estadios que reproducen sus homónimos reales y un sinfín más de nuevas posibilidades. Todos sabemos que el software español no atraviesa uno de sus mejores momentos, y hay que apoyar a una de las pocas compañías que triunfa dentro y fuera de nuestras fronteras.
Mientras tanto, para que podáis ir abriendo boca, os acercamos la posibilidad de probarlo con la demo que hemos incorporado en el CD de este mes.

LAMENTABLE...

... que aunque sean muchos los usuarios que lo demanden, aún no se haya realizado para PC ningún juego basado en la serie «Bola de Dragón». Es extraño que el mundo de las consolas ya haya albergado las aventuras del famoso protagonista en varias ocasiones y los usuarios de compatibles que sean fans de la serie no tengan más remedio que esperar pacientes a que alguna compañía realice una conversión que, a lo mejor, nunca llega. Desde aquí, esperamos impacientes a ver a Goku en los monitores de nuestro ordenador lo antes posible.

Hace 10 años...

La revista número 31 de Micromanía dedicaba su portada a una conversión que, con un desarollo similar al de los típicos juegos de las olimpiadas, ponía de actualidad los estrictos entrenamientos militares. Su nombre era «Combat School» y fue creado por una de las compañías más fuertes de por aquel entonces: Ocean.



Además, englobados bajo nuestra sección Patas Arriba, os destripábamos las excelencias de juegos como «Stifflip & Co,», «Stardust» o «Thundercats». Y, por supuesto, las secciones habituales con mapas y pokes para «Stardust», «Amaurote», «Red L.E.D.», «Centurions» y «Trantor». Para ser un número que estrenaba el año 1988 no estuvo nada mal.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
688(I) HUNTER/KILLER	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	12-95 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 3.0
AHX-1	CD (WIN 95)	PENTIUM/166	PENT/200 MMX	16 MB.	40-60 MB	SVGA	CUÁDRUP	RAT, TECL	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.0
ATLANTIS: THE LOST TALES	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	8 MB (16 MB RECOM.)	30 MB	SVGA	CUÁDRUP	RATÓN	SB	NO	------------------
BUCCANEER	CD (WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	30 MB.	SVGA	DOBLE	RAT. TECL	COMP. DIRECTX	RED	DIRECTX 5.0
DARK COLONY	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	12-112 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	COMP. DIRECTX	MÓDEM, RED, SERIE	DIRECTX 5.0
DARK EARTH	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/166	8 MB (32 MB RECOM.)	60-300 MB	SVGA	CUÁDRUP.	TECLADO, JOY	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.0
EARTH 2140	CD(DOS, W95)	PENTIUM/80	PENTIUM/133	16 MB (24 MB RECOM.)	30-170 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR	MÓDEM, RED, SERIE	------------------
EXTREME ASSAULT	CD(DOS,W95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	40-110 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL	SB	RED, INTERNET	3Dfx Y MMX
FIFA 98	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB	20-100 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	MÓDEM, RED, SERIE	DIRECTX 5.0
FORMULA 1 RACING SIMULATION	CD (WIN 95)	PENTIUM/120	PENTIUM/166	16 MB	50 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY, VOL	COMP. DIRECTX	TODAS	3Dfx, D3D
FÚTBOL PRO 97-98	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	70 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL	SB	INTERNET	------------------
I-WAR	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	30-85 MB	SVGA	DOBLE.	RAT, TECL, JOY	SB	NO	------------------
IMPERIALISM	CD (W95, MAC)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	125 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL	COMP. DIRECTX	MÓDEM, RED	DIRECTX 5.0
JEDI KNIGHT	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	40 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	TODAS	ACEL. 3D
KICK OFF 98	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	20 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	SB	RED	DIRECTX 3.0
KIKO: WORLD FOOTBALL '98	CD (WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/133	16 MB.	42 MB.	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	RED	------------------
MAGESLAYER	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM 166	16 MB	56 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	COMP. DIRECTX	RED	ACEL 3D
NHL 98	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	50 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	TODAS	SOP. 3Dfx
PERFECT ASSASSIN	CD(DOS, W95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	20 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	AD, SB. GR, RL	NO	------------------
SHADOWS OF THE EMPIRE	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	40-382 MB	SVGA ACEL 3D	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	DIRECTX 5.0
SAIL 2000	CD (WIN 95)	486DX/33	PENTIUM/133	8 MB (16 MB RECOM.)	20 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	SERIE	4X RECOM.
SUB CULTURE	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	80 MB	SVGA	CUÁDRUP.	RAT, TECL, JOY	COMP. DIRECTX	NO	ACEL. 3D
TOTAL ANNIHILATION	CD (WIN 95)	PENTIUM/100	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	40 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL	COMP. DIRECTX	TODAS	DIRECTX 5.0

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Micromanía



¿Qué prefieres?

¿Joystick analógico o control pad digital?. Tú eliges.



■ PC ANALOG JOYSTICK Funsoft

Joystick analógico para PC, con 4 botones de acción rápida, ejes de ajuste X/Y, control de acelerador rotativo, palanca de vuelo ergonómica, control de aceleración. Para juegos de 2 y 4 botones. Incluye software de calibrado. (Conexión 15 pines) IDEAL PARA SIMULADORES.

■ PC CONTROL PAD Funsoft

Control Pad digital para PC, con botón de autodisparo independiente, 2 botones-gatillo, 6 botones de disparo, interruptor multidireccional de 8 direcciones. (Conexión 15 pines) PERFECTO PARA ARCADES.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANIA POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos 2 estupendos periféricos de Funsoft, que en las tiendas cuestan entre 4.000 y 6.000 pesetas (depende del modelo)

■ Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Micromanía y sus 12 CD-ROMs.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

■ Los números extras, que son más caros, te costarán igual.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

7.140 Pesetas

(12 números x 595 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO